COMPUTER GAME NOVEL, COMIC & TRPG

ログアウト

LOG OUT

第2号

680YEN

ウィザードリィ小説
ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ
竹内誠&中村亮

ログアウトファンタジーイラスト大賞開催!

●オリジナル小説
夢巫女・美緒
水城雄&松原香織
暁のビザンティラ
菅浩江&斉藤友子
ロスト・ラビリンス
川又千秋&横山宏

●ゲーム小説
シルヴァ・サーガ
羅門祐人&夏元雅人
ウィザードリィ外伝 I
高井信&末弥純
イースIV・プレストーリー
大場惑&池上明子
悪魔城ドラキュラ
手塚一郎&高橋政輝

安田均のゴーストハンター2 ヨーロッパレポート

●コミック
プリンセスメーカー
此路あゆみ
わんだりんぐWONDERLAND
めるへんめーかー

第3号は9月9日発売

■新連載エッセー
ひかわ玲子のファンタジック・パーティー
■大好評ゲームエッセー
火浦功の遊んでて悪いか!!

WHAT'S CG
——コンピューターが絵筆になる日がやってきた——

特集 テーブルトークRPG from ASCII
イース/真ウィザードリィ/真・女神転生

アスキームック ASCII

～INVITATION～

たとえば、ピラミッド。高さ152ｍ、平均2.5トンの岩石が230万個も使われ、底辺の正方形の各辺は、正しく東西南北を向いている。たった一つのモニュメントであれ、それを構築するまでには、無数の情報が必要だ。しかし、5000年前、気の遠くなるような時間と人員を費やしたものも、今では、プログラム一つでいとも簡単にできてしまう。情報の量、質ともに5000年前とは比較にならないほど発達した現代の情報社会。コンピュータを使いこなす能力は、次の時代を創造する私たちにとって必要不可欠なものだ。日本工学院では、情報系だけでも４学科。その他全ての学科で最先端のエレクトロニクスにふれることができる。ハードからソフトまで幅広く、そして奥深く、キミたちのあふれる個性、感性が加われば、コンピュータとの新しいコミュニケーションの方法が見つかるかもしれない。テクノ&アートワールド日本工学院です。

日本工学院の情報系学科

学　科	情報処理科三年制	情報処理科	OA科	情報ビジネス科
日本工学院専門学校	●	●	●	
日本工学院八王子専門学校	●	●	●	●



日本工学院八王子専門学校・東京工科大学キャンパス

学科の数だけ夢がある

学校法人 日本電子工学院　2校とも東京都認可の専修学校

日本工学院専門学校

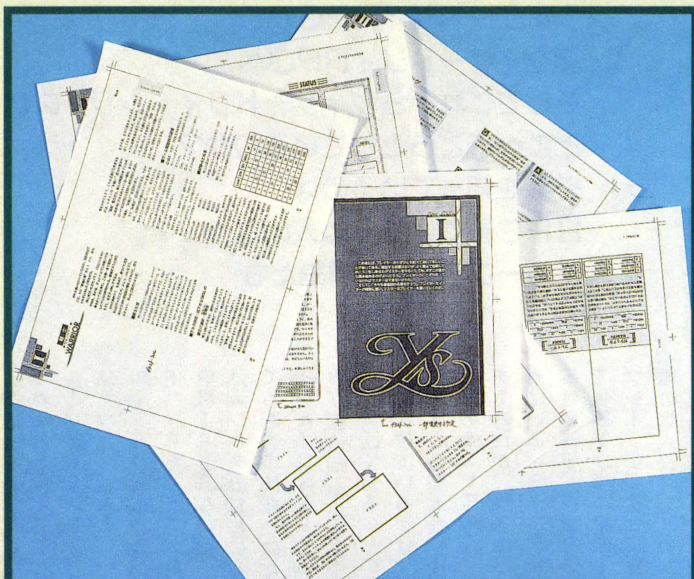
〒144 東京都大田区西蒲田5-23-22　☎(03)3732－1111(大代表)

日本工学院八王子専門学校

〒192 東京都八王子市片倉町1404-1　☎(0426)37－3111(大代表)

テーブルトーク RPG 特集 from ASCII

ログアウトの発刊と同時に、アスキーが『真ウィザードリィRPG』以外にもふたつの新システムを発売する、というニュースがTRPG業界を駆け抜けた（といっても、業界の人は当然知っていたけどね）。無謀だとする声と期待の声とが共に編集部に届いた。その声への答えがこの巻頭特集記事なのだっ。



現在鋭意編集中のイースのこれがすべてだ。といってもなんのことだかわからないかもしれない。つまり、膨大な原稿、150点を越えるイラストなどと格闘中ということなのだ。発売は７月下旬をめざしているけど、はたして大丈夫かどうか不安ではあります。

第2号の特集は、アスキーの3大TRPGのデザイナー・インタビューなのだ（手前味噌とも言う）。まずは、まもなく発売される『テーブルトークRPGイース（仮題）』（以下イースと略）について解説しよう。第1号の記事でもおわかりのように、この企画はログアウト編集部の発案による。ログアウトとしては、コンピューターゲームのTRPG化をどんどん推し進めることによって、コンピューターゲーム・ファンにTRPGをプレーするきっかけを作りたいのだ。

そのために、パソコンおよびゲーム全般で幅広いユーザー層をつかんでいる『イース』に注目したわけなのだ。すでに『ウィザードリィRPG』でマニア層に浸透しているアスキーのTRPGだが、さらに多くの人がTRPGをプレーするきっかけになれば、という選択だが、間違ってはいなかったと思う。幸い日本ファルコムからも快諾をしてもらい、制作がスタートしたわけだ。

アクションRPGをTRPG化するという無謀なことに挑戦してくれたのはウィザードリィの達人こと竹内誠と彼の古くからの仲間である怪兵隊だ。

RPGのウンチク本などで有名な怪兵隊にとってもTRPGの本格的なデザインは初めてのことだという。では、竹内誠を通して持ち込まれたこの企画のどこに魅力を感じたのか、鈴吹太郎（怪兵隊側のデザイナー）の話を聞いてみよう。

「怪兵隊としては、イース好きが多かったこともあって、ぜひやってみたい、ということで始まったんです。実際のイース伝説への興味もありましたしね。コンピューターゲームとしては背景世界がじつにしっかりしていてTRPGに向いてますしね。ぼくとしてはファンタジーTRPGを作ってみたかったところに話があって、はりきったわけです。イースがもともと持っている魅力に自分の考えを入れて、満足のいくものに仕上がっていると思います」

これは期待できるね。ではイースの最大の特徴はどこにあるのだろうか。

「サイコロをふっていくのは最初のうちで、プレーになれてくるにしたがってあまりサイコロをふらなくなっていくはずなんです。チームプレーなどの際自分たちが考えたことがそのまま実現できるようになっているんです。本当の体感ゲームをめざしたわけです」

なるほど、ベースとなるアクションRPGの爽快感を失わないように、かなり緻密に計算されているようだ。もうひとつ、これはアスキーTRPGの基本なのだが、いわゆる『よくわかる本』がいらないようなルールブックをめざしている、というのも特徴のひとつだ。

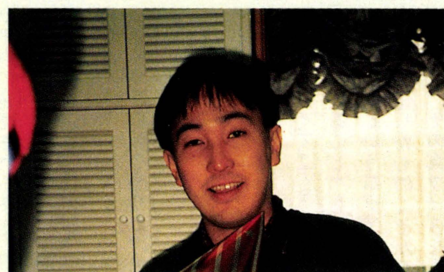
コンピューターゲーム・ユーザーが初めてプレーするTRPGを想定しているんだからあたりまえといえばあたりまえのことではある。わかりやすいルール、さらに初心者マスターのための充実したシナリオなどといったウィザードリィRPGの長所はイースでも活かされているのだ。

また、ある意味では最大の特徴といえるのが、今後のサプリメントはすべてシリーズ・タイトル（イース2、イース3など）を冠した形で、追加ルールと追加モンスター、追加シナリオをまとめて出していくことだ。これはどう考えてもコンピューターゲームのやり方だが、TRPGでこういう方式が受け入れられるのか、試してみたい、というところもあるのだ。

全国のイースファンの期待を裏切らないよう、またアスキーが生み出す第2のTRPGとしての質の高さを保てるよう、いまイースの制作はラストスパートに入っている。期待を裏切るような出来には絶対ならないからね。



⬆竹内誠初の写真公開。なにしろ写真嫌いな人なのでこんな写真になってしまいました。よくわかんないですね。



⬆昼はゲームデザイナー。夜はというと、じつは……。本誌読者にも彼の○○がいるかもしれないね。



パソコンのみならず
ゲーム機でも多くのファンを持つ
アクションRPGの傑作シリーズ
『イース』が
いかにしてテーブルトークRPGされたのか？
それは編集部と竹内誠との間の
会話から始まった……



ウィザードリィRPGから
真ウィザードリィRPGへ
そしてこれからウィザードリィ・シリーズは
どこへ行こうとしているのか？
それを知っているのは
RPG界では知らぬ人のない
グループSNEの精鋭たち

つぎにわれわれ取材班はＲＰＧ界の台風の目ともいうべきグループＳＮＥのある神戸の地へと旅だった。なんといったって、グループＳＮＥによる『真ウィザードリィＲＰＧ』こそログアウトの看板ＴＲＰＧなのだ。ログアウトは真ウィズのためにある、といっても過言ではないのだ。

グループＳＮＥとはご存知のとおり安田均率いるゲームデザイナー集団である。どのような作品をてがけているかは、ここで改めてあげる必要もないほどだろう。

そのＳＮＥでのウィザードリィ・チームだが、現在は3人で構成されている。チーフデザイナーである佐脇洋平、シナリオ・設定などで佐脇をサポートする高山浩、リプレー、小説などで参加する高井信の3人だ。

まず佐脇にウィザードリィＲＰＧから真ウィザードリィに変化したデザイン構想について語ってもらおう。

「まず、マスタリングを簡単にしていこう、ということがありました。戦闘などのルールは細かくなっていますが、それによってマスターがプレーヤーと真剣に戦っても大丈夫なようになっています。よけいな手加減などをしなくていいぶんだけマスターは楽になっているはずです

それとウィズでは成長していくとキャラクターの差異がなくなってしまいましたが、そのあたりがでるように技能をつけくわえてあります。派手なヒーロー的なこともしやすくなっています。パワープレーがこんなに楽しめるゲームは少ないですよ」

なるほど、それと気になるところとしては、本家であるコンピューター版のシステムが近作になって大きく変わってきていることがある。真ウィズもまた変わって行くのだろうか？

「コンピューター版にはもうついていけないですね。真ウィズはコンピューター版の1から5までの雰囲気のままにします。種族や技能などの若干の追加はするかもしれませんが、ルールはこれ以上変更するつもりはありません」

なるほど、それではこれからの真ウィズの課題はどのあたりにあるのだろうか。

「いまログアウトの『真ウィズの館』で始めたズダイ・ツァ地方の設定を早く作っていきたいですね。異世界に飛んでいくような話が好きなんです。古いところでは（バローズの）火星シリーズとか。ズダイ・ツァというのは人間のいないレプラカーンと古エルフと化け物のせかいですからね。いまは白地図があるだけですので、読者の皆さんの協力も得て、早く世界をつくりたいですね」

この募集についての詳細は今号の真ウィズの館を参照のこと。

気になる真ウィズの今後の刊行スケジュールだが、まずはウィザードリィＲＰＧのころから背景世界として使われてきたエセルナートについてまとめた本を出すことが決まっている。真ウィズの館でもふれた『トレボー戦役』のリメークというのがそれだ。これはただのリメークではない。もともとエセルナートのワールドガイドとして企画された本だが、シナリオとして使えるものを、ということでトレボー戦役をベースにすることにしたのだ。とにかくこれまでのウィズＲＰＧの全サプリメントでふれられていたエセルナートにかんする記述の集大成であり、膨大なシナリオ・ソースを含むものにしようということで、現在鋭意執筆中である。

そのあとにはズダイ・ツァを舞台にしたシナリオ集の構想が練られている。これまでのウィザードリィ関連のシナリオ集にはトレボー戦役と『終末の魔剣』のふたつがあるが、どちらもキャンペーンシナリオだった。今度のシナリオ集は独立したシナリオが何本か入ったものになる予定だ。ともに今年中に発売される予定だ。

「そのあとにはズザイ・ツァのワールドガイドを出したいですね。そのためにもログアウト誌上で真ウィズの館を盛り上げていきたいと思います」

そうなのである。真ウィザードリィＲＰＧこそログアウトの看板ゲーム。コンピューターゲームを中心にしたメディアミックス（のうち紙でできること）を誌上で展開していこうというログアウトの意志を具体化したものこそが真ウィズなのだ。その真ウィズをさらに発展させるには読者のみんなの力が必要なのだ。

では今後ログアウトとしては真ウィズをどう盛り上げていくかというと、なんと次回からリプレー記事の連載が始まるのだ。

舞台はもちろんズダイ・ツァ。執筆は高山浩が予定されている。ではどのような構想が練られているのか、聞いてみよう。

「いちおう前後編で話が終わるような形を考えています。1回めのプレーのシナリオをいま考えているところです」

なるほど、これは楽しみである。では真ウィズ第3の男、高井信は何をやろうとしているのだろうか

この人はグループＳＮＥの所属だが、ＳＦ作家としてのキャリアが古く、ゲームの世界にはまりこんだのはここ数年のこと、という人だ。ログアウトの読者には『小説ウィザードリィ外伝Ⅰ　女王の受難』でおなじみの人だ。

「ズダイ・ツァを舞台にした小説を書きたいですね。いまはまだズダイ・ツァの世界そのものができあがっていないから、どういうところなのかわからないんでとりか



⬆左から高井信、佐脇洋平、高山浩。背景にあるロープウェイは新神戸駅のすぐ裏にあるのだ。眺めがいいぞ。



⬆佐脇をかかえてよろける高山と高井の姿に真ウィズのあぶない未来を見てしまう、のは気のせいに違いない。

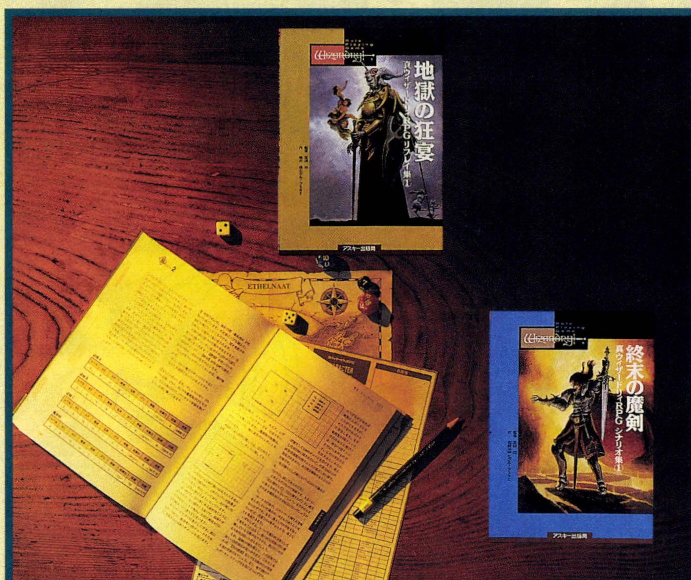
Wizard

かれませんけどね。女王の受難が終わった頃には書けるようになっているんじゃないですかね

それと、読者の方で『地獄の狂宴』を読んだ人がいたら、感想を寄せてほしいですね。どういう反響があったのかわからないんで、心配なんですよね」

グループSNE内部では『ダジャレウィズ』と呼ばれているリプレー集『地獄の狂宴』は、『真ウィザードリィはお笑い方面に走っている』という評価を一部から受けているものだが、このリプレーは真ウィズのめざしている方向のすべてではない。シリアス、ギャグの共存したごった煮がねらいだというのだ。

ログアウトの看板ゲームである真ウィザードリィRPGは今後も新展開することは間違いないぞ。



真ウィザードリィRPGシリーズは現在『基本システム』『シナリオ集①終末の魔剣』『リプレイ集①地獄の狂宴』の３冊が発売中。全国の書店で好評発売中。続々とシリーズが出る予定なのでなによりもまず基本システムだけは買っておかないといけないのだ。





では特集の最後には、アスキー（ログアウト）の誇る3大TRPGの残るひとつ、『真・女神転生テーブルトークRPG（仮題）』（以下真・女神転生と略）を紹介しよう。

じつはこのゲームのデザインはまだ始まったばかり。ログアウト1号の記事以上に詳しい内容は多くは出せないのだ。そこで、読者には馴染みのない（と思われる）ゲームデザイナー鈴木一也のことから紹介することにしよう。

鈴木一也は、カードゲーム『モンスターメーカー』のデザイナーである鈴木銀一郎の長男である。父親の影響を受け、ゲーム好きにならないわけがない。20歳のときに全国的なシミュレーションゲームクラブ『ファーストディビジョン』を設立している。その後エポック社から発売されたシミュレーションボードゲームの開発に携わっている。やがてコンピュータゲームの開発会社に入社。家庭用ゲーム機向けのRPGやシミュレーションゲームの開発に参加している。

そして1990年5月。ゲームデザイン集団である遊企画を設立するにいたるのだ。

なにやら個人の略歴を紹介したようだが、こういうふうに紹介したほうが鈴木（遊企画）の雰囲気が伝わるのではないかと思ったのだ。では、遊企画設立後の仕事から語ってもらおう。

「ソフエルから出ているモンスターメーカーのコンピューターゲームのゲームデザイン、設定、シナリオがこれまでの主な仕事ですね。現在までにファミコン版とファミコン版が出ています。これからゲームボーイの2とスーパーファミコン版が出る予定です。そ

女神転生

れと、NECアベニューから出るPCエンジン版もやってます」

なるほど、まずはモンスターメカーから始まっているわけだ。テーブルトーク版の元になるコンピューターゲーム『真・女神転生』ではどのような役割をしているのだろうか。「基本的に悪魔、アイテムの性格設定と合体の組合せなどです」

かれは別名ダミアン鈴木と呼ばれているほど、悪魔などについての造詣が深い。その一端は今号の西谷史との悪魔対談でもうかがいしれるだろう。真・女神転生がどのように奥深いゲームになっているか、期待が膨らんでくる。

「テーブルトークRPGのデザインをするのは今度が初めてなんですよね。じつはプレーをしたのも『D&D』だけなんですよ。ずいぶん前ですね。ファースト・ディビジョンで、D&Dを広めようとかなりプレーしたんですよ」

プレーしたのはD&Dだけとはいえ、先駆的なプレーヤーのひとりだったわけである。またこれまでかかわってきたコンピューターゲームの知識がかれにはさいわいしている。実際に元になるにコンピューターゲームのスタッフであることもかなり強みとなるだろう。

では、真・女神転生の特徴はどういうところにあるのだろうか。

「重要なポイントとしては世界観などのガイドラインがマスターが摑めないうちでも楽できるようなシナリオを数多く用意していることですね。ルールブックにも10本くらいは載せたいですね。

あと、ダイスをふっていておもしろい、と思わせるような仕掛けを考えています。アクシデントがうまく入っているとか、いろいろ考えていますよ。

それと、現代の東京が舞台ですから、武器なども納得がいくようなキチンとした設定にするつもりです」

気になるのはコンピューター版とTRPGとの違いなのだが。

「まず合体の法則が変わりますね。コンピューターゲームほどめんどくさいことはマスターもできないですよ。ただ納得のいく法則にはします。あと、パラメーターも少し変わりますね。やはり簡単にしなと難しいですよ。

現代の東京が舞台というのは他のTRPGと違うところですね。ただ、現代ということをうまく使って、実際の地図があればご当地版の真・女神転生ができるようにしたいと思ってます。どんなところにも怖い場所とかありますよね。そういうのを使ってゲームができるような設定を考えているんです」

まだプロジェクトが始まったばかりだが、先のことを聞いてしまおう。どういうふうにシステムを発展させていくのだろうか。

「全体的にはベーシック・ルールとアドバンス・ルールに分かれると思います。ベーシックのほうは話の筋が追える程度、アドバンスのほうはディテールを楽しめるようにしたいです。まずシステム・ブックを出して、その次にシナリオ集を出します。あとは、モンスター、アイテムなどのソースブックを出していく、というような感じの展開をしたいですね」

これはなかなか楽しみな展開になりそうだ。

で、気になる完成はいつなのだろうか。

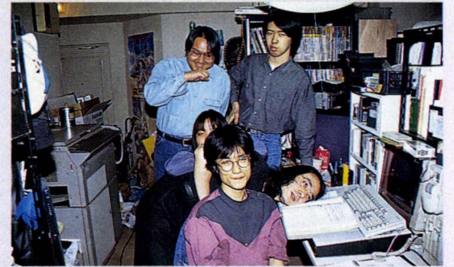
「天使がふる夜には間に合わせますよ。でも、天使が墜ちてくると悪魔になるんですけどね」

最後までなんとも気になることを言うものだね。

さて、ログアウトの誇る三者三様のTRPG、きみはどれが気になるかな。どれもおもしろいものだから、3つまとめてファンになってしまえば、ログアウトは3倍楽しめるというものだ。



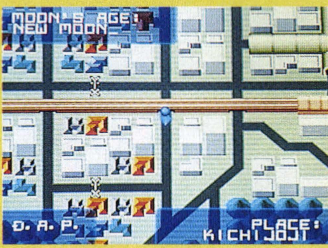
⬆愛猫の百鬼丸を抱く鈴木一也。初めて挑戦するTRPGのデザインにやる気は十分。期待して待っていてほしい。



⬆鈴木をはじめとする遊企画の面々。アニメ関係やゲーム会社などさまざまなところからいる人たちだ。

スーパーファミコンは10月発売

神と悪魔の戦いを描くコンピューターゲーム『真・女神転生』は、アトラスから10月に発売になる予定だ。悪魔との交渉や合体などのシステムでファンの心を摑んだナムコの『女神転生』および『女神転生II』の世界観やシステムを受け継いだ新作RPGであることはもちろんみんなも知っているよね。物語は19××年の東京・吉祥寺から始まる。17歳の平凡な少年がふとしたことで世界全体にかかわるような事件に巻き込まれていくのだ。しだいに魔物たちが辺りをうごめき始め、異様な事件が続出するなか、少年はパソコン通信を通じて不気味なメッセージを入手することになる。それは神と悪魔の戦いの幕開けを告げるものなのか? すべてはゲームをプレーすることで見えて来る……。ログアウトではテーブルトークRPGのみならず、女神転生ワールドの産みの親ともいうべき西谷史による小説の連載も予定している。早ければこの冬には始まるぞっ。



⬆これがスーパーファミコンの画面だ。2Dモードと3Dモードがある。

現代の東京
神と悪魔の戦いが
きみたちのテーブルに展開する
そのとき、いったい何が起こるのか?
気にならないと言ったら嘘になる
それが真・女神転生
神と悪魔のゲームなのだ

真・

WHAT'S CG Computer Graphics

コンピューターが絵筆になる日がやってきた！



未知の世界、見えないものを表現するCGの技術

●コンピューターで絵を描いたのは意外と古い

うえの絵は、コンピューターで描かれたものだ。なんだかとっても不思議な存在感があるよね。

このようにコンピューターで描いた絵をコンピューターグラフィックス（以下CGと略す）というんだけど、こうしたCGの歴史は意外と古いのだ。

コンピューターが最初にこの世に現われたのは、1946年のこと。弾道計算をするためのエニアックという1万7000本以上の真空管と7万個の抵抗を使った化け物のように巨大なマシンだった。

その後の1953年ごろ、半自動防空管制システムのSAGEが開発されたときに、その副産物としてコンピューターと人間が画像を介してインタラクティブに操作をするシステムが生まれた。

そのシステムをきっかけにして、コンピューターに絵を描かせる試みが始められ、1960年代後半には、白黒ながら、**レイキャスティング**による**シェーディング**画像がつくられていたのだ。

1968年当時の最先端技術から、未来世界を具象化してみせた映画『2001年宇宙の旅』でも、CGもどき（当時はカラーのCG映像なんてないのだ）の映像を数多く見ることができる。

そして現在、CGはよりいっそう、ぼくらの身近なものになった。

●本文中の太字の部分はキーワードに説明があるぞ

いまやCGなしでは映像を語ることはできない

見えないものを見せてくれるCGによって、映画やCMといった分野での想像力の飛躍は、わくわくする夢をあたえてくれる

CGの現状

●CGはSFX素材として不可欠なものとなった

コンピューターの発達とともに、CGはぼくらの身近なものになってきた。以前なら最先端のCG映像は一部の研究者か、学会でしか見ることはできなかったのだが、いまでは、お茶の間のテレビCMや映画の中に惜しげもなく使われるようになった。

レイトレーシングによる、本物と見まがうばかりのものや、**モーフィング**という画像変形技術によって、いままで見たこともないような映像を見ることができるのだ。

映画やCMでは、SFXによる絵づくりが不可欠となっているが、その素材や表現技法としてCGはいたるところで使われている。

初期のころは、いかにもCGですという人工感を強調したものが多かったが、最近では、ちょっと見ただけでは自然のものとわからないようなものや、SFXのワイヤーによる吊りの線を消したり、写真から人工物を消したりと、ほしい絵をつくるための道具として使われることも多くなってきた。

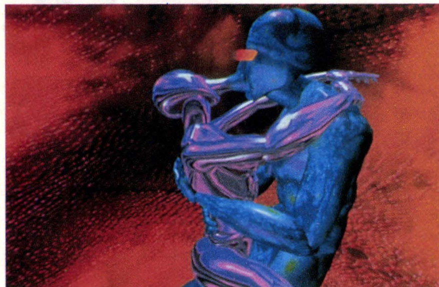
こうした技術により、ますますCGと実写との区別がつかなくなってきている。

将来的には、家庭内にCGによるバーチャル・リアリティー技術が導入され、電話やゲームも、リアルなCGで表示されるのが当たり前の時代がやってくるだろう。期待したいところだね。

MOVIE

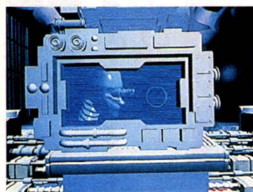


⬆『ターミネーター2』よりT1000の変形シーン。モーフィングと環境マッピングによって実写なみのCGをILM社が製作。パイオニアLDC㈱レーザーディスクPILF－1375：¥5700［税抜き］

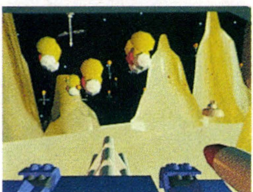


⬆映画『バーチャル・ウォーズ』より。この作品のCGはカオス・スタジオやエンジェル・スタジオによって製作された。7月上旬、渋谷東急系にてロードショー予定。

GAME



⬆『L－ZONE』より。3DのCGでつくられたメカの世界を探検していく。対応機種はマッキントッシュとPC－9801GS。CD－ROM版のみ。価格¥9800円［税別］



⬆『ソウルガンナー』より。マッキントッシュ上でプレーする3DによるリアルタイムD・シューティングゲームだ。発売日、価格未定。㈱スバルインターナショナル

CM



➡フロムエーのCM『ウェーブ篇』より。火星人、金星人のキャラクターはILM社によってデザインされたが、実際の製作はターミネーター2の製作に追われていたILM社に代わって、実写とCGの融合映像を得意とするリズム&ヒューズ社が担当した。



⬅武田薬品アリナミンVのCM『ぬぎぬぎでろでろ篇』より。CGでつくられたボトルを脱いでしまうという意表をつく映像がウリ。CGはリンクスによって製作され、モーションコントロールカメラによって撮影された実写部分と合成された。SFXはリバティハウス。

PHOTO RETOUCH



⬅直接CGとは関係ないが、フォトレタッチという写真の修正にもコンピューターが使われている。デジタル化された写真は合成、変形、色の変化が簡単にできるようになる。左の写真はログインのハイサイ比嘉による。

キーワード

■**レイキャスティング**　レイトレーシングと異なり、光線追跡を視線と最初の物体が交差したところで打ちきってしまうアルゴリズム。計算に膨大な時間がかかる難点がある。

■**シェーディング**　3次元モデルを画面に表示するとき、物体表面の色や明るさを光源と物体の位置から求める手法。

■**レイトレーシング**　物体から視点に届く光を逆に追跡することで、画像を生成する手法。現在もっともリアルな映像をつくることができる。

■**モーフィング**　スキャナーで読みこんだ異なる映像に、2次元格子の制御点をあたえ、それぞれのパーツの座標変形をおこなう技術。これによって、違うものがなめらかに変化する映像をつくることができる。

■**2D**　2次元のこと。平面。

■**3D**　3次元のこと。立体。

■**レンダリング**　3次元の図形情報をリアルな画像にすること。

■**バンプマッピング**　白黒2値のデータを疑似的にでこぼこのある絵にして表示する技術。

■**アクセラレーターボード**　計算を速く処理するために高速処理CPUを搭載したボード。

■**ベジェ曲線**　制御点（多角形の頂点）をもとに自由曲線を描く方法。

■**スキャナー**　画像を読みとる装置のこと。

パーソナルCGで作品をつくるクリエーターたち

加藤直之さん

マッキントッシュによる3Dグラフィックスを使って仮想空間に究極の美女と暗黒に浮かぶメカが描きだされ、見るものを圧倒する


⬆SFイラストレーターの加藤直之さん。メカと美女を描かせたら天下逸品だ。

●いつも最先端じゃないとおもしろくないよね

SFイラストレーターとして超有名な加藤さんは、マッキントッシュ（以下マックと略）を使ってCGをつくっている。本特集の扉のCGも加藤さんの作品だ。

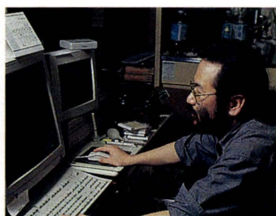
そもそも、仕事でコンピューターを使って絵を描いたのは、『ディガンの魔石』というゲームのデザイン画を描いたときだったのだそうだが、当時は、とても使えるものだとは思わなかったという。

それが、マックを使うようになって〝これはイケる〟と思ったのは、今日泊亜蘭の著作『わが月は緑』のブックカバーを手がけたときなのだそうだ。

「以前にも、**2D**のお絵描きソフトを使ってはみたのですが、筆で描いたほうがいいと思っていました。それが、マックでレイトレーシングができるようになって、コレだと飛びついたんです」

そのブックカバーは、技術的には**レンダリング**した形の上に**バンプマッピング**をし、表面のでこぼこを表現した。絵の具なら、表面のでこぼこを表現するのはたいへんだし、色を簡単に替えるわけにもいかない。それがCGなら、いとも簡単にできるわけだ。しかし、絵を描くという創造のたいへんさはかわらないという。

「CGは気分転換になるからいいんです。絵の具を使って描く絵とCGとを交互にやってるから、どちらも新鮮に感じられます」


⬆マッキントッシュIIfxはメモリー20メガ。21インチカラーモニターに、合計で240メガのハードディスク。光磁気ディスクなど。ものすごい装備だ。

CGで便利なことは、途中経過をすべて残しておけること。

「できた絵が気に入らなかったら、途中に戻って描きなおせるのがイイですね。それにそういったデータは資産になりますから」

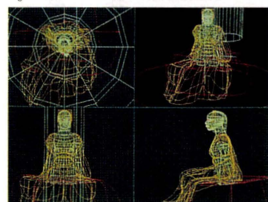
現在は、コンピューターの中に**3D**の究極の美女が存在する。1年以上の歳月をかけて少しずつ完成に近づいている作品だ。

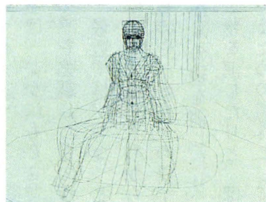
顔を描くだけでも、かなりの時間がかかっている。化粧や毛穴のバンプマッピングなど、細部へのこだわりがすごい。

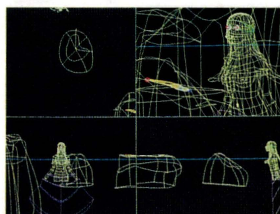
「実際の絵でもそうですが、具象を極めないことには、抽象を表現することはできないと思います。かなりこだわって描いたことによ

WOMAN


➡顔からつくりはじめた究極の美女も、ついに全身を現わす日がやってきた。このデータをもとに質感をかえてレンダリングしたものが『アーリーキングダム』というゲームの広告に使われている。


⬆コンピューター内につくられた空間に、女性がどのような位置に、どのような姿でいるのかを指定する3面図。


⬇うえのCGのもととなったワイヤーフレーム画像。この線の集まりに面がつけられていくのだ。


⬆究極の美女がはいっている泉のまわりのレイアウト。10メートル四方ぐらいの空間だ。この空間内の光の軌跡をすべて計算するのに9日間かかった。

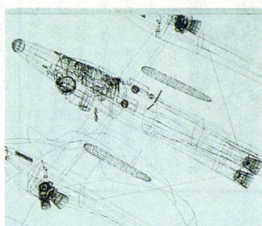

⬇特集の扉に使用したCGのもととなったワイヤーフレーム画像。顔のあたり、とくに唇のあたりに線が密集しているのがわかるだろうか。

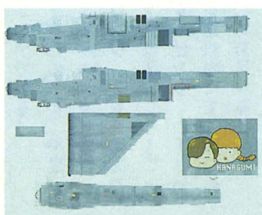
SPACESHIP



⬆『銀河乞食軍団』のCDジャケットのために製作された宇宙船の3D画像。表面の質感とかがとてもリアルだ。機体の表面に加藤さんならではのタッチで描かれた絵を貼りこんである。

⬇宇宙船を3Dでレンダリングするためのもととなる3面図。こうしてみると、かなり細かな部分まで、ていねいにつくってあることがわかる。線が密集している部分がそうだ。

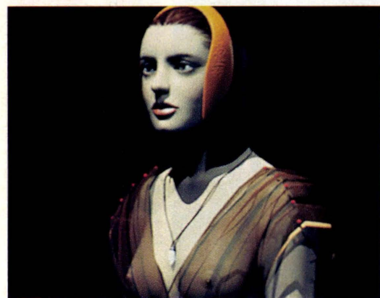

⬆ワイヤーフレームによる下絵。コックピットに、ふたり人が座っているところまで描かれている。左右のバーニアなどにもこだわっているぞ。

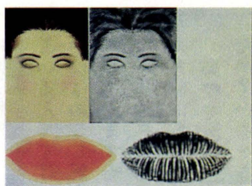

➡これが、宇宙船の表面に貼りつけられたマッピングデータ。金属の継ぎめの感じや排気で汚れた感じが絵で描かれている。本物みたくなる秘訣だ。



⬆こうしたCGは、『ShadeII』というソフトでつくられている。値段は175万円というからものすごい。この絵は、ソフトとアクセラレーターボードの広告に使われた。

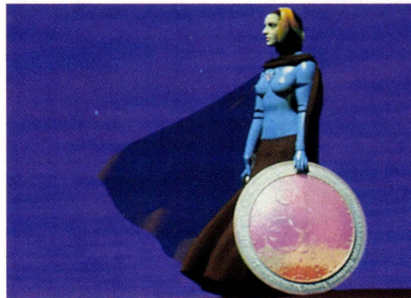
⬇顔の立体は、ベジェ曲線をもとにしてつくられている。その曲線の回転体をもとに立体曲面をつくっていくのだ。

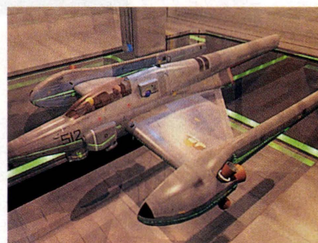




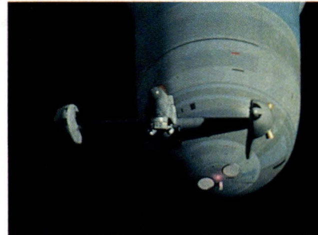
⬆これが顔に貼りつけてあるマッピングデータ。化粧の感じが描いてある。右がわのものは、皮膚の毛穴をバンプマッピングするためのデータ。唇が大きいのは、情報量を増やすためだ。これだけの大きさのものを別に貼りこむ。それがこだわりだ。

⬇材質感をかえて、ひとまわり大きくした身体部分のデータで甲冑をつくり、顔と盾のデータをくわえてみた。





⬆宇宙船のデータを使ってつくられたアニメーションの1コマ。赤く照らされた格納庫のハンガーから宇宙船が離れ、ゲートが開いて出発していく場面だ。とてもかっこいいぞ。



⬆格納庫から出発した宇宙船が、母艦から遠ざかっていく場面。宇宙には星もなく漆黒の空間がひろがっている。やっぱりSFはこうでなくてはいけない。データが大きくなりすぎるので長いものがつくれないのが残念だ。

り、CGをやるうえでのかなりのノウハウを手にいれることができました。おかげで、その後に描いた宇宙船が2週間でできるようになったんです」

加藤さんは画材にもこだわる人である。最初はガッシュという不透明水彩絵の具を使っていた。微妙な諧調が表現できたからだそうだ。その後アクリル絵の具を使ったときに、微妙な諧調がでないと不満だったらしいが、CGではどうなのだろうか?

「ぼくの場合、SFという実際にはない世界を描くわけですから、CGも絵の具も基本的には同じです。ただCGでは、物体の影、それも複雑な物体がどのように影を落とすかということが計算ででてくる。これを頭で考えて絵の具でやっていたらたいへんなことですが、いまはCGの手助けで微妙な光のぐあいを描くことができます。けっきょく、微妙な諧調というのは光をとらえることなんです」

CGでも、イラストのタッチがかわらないことを聞いてみた。

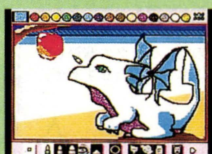
「ぼくの描きたいものを制限するようなソフトを使ってないこともありますが、表現したい世界がはっきりとあるからです。CGにしろ絵の具にしろ、つくりたい世界を表現する手段ですから」

お手軽CGツール

●高いマシンやソフトがなくたってCGができる

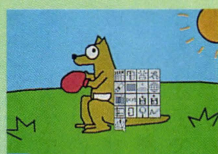
CGを描くためには、まだまだ高いマシンやソフトが必要だけど、そこであきらめてしまうことはない。2Dでお絵描きをするだけなら、高いマシンやソフトはいらないのだ。ここではそういったソフトを紹介するぞ。これで今日から君もCGアーティストだ。

マリオペイント



スーパーファミコンを使って、お絵描き、アニメーション、作曲ができてしまうという欲張りなソフトが『マリオペイント』だ。スーパーファミコン専用のマウスとマウスパッド、解説書がいっしょにパッケージされている。任天堂/9800円/7月14日発売。

お絵描きツール

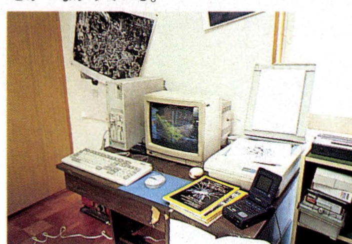


ログイン、ディスク&ブックシリーズの第2弾が本ソフト。ログイン版のアートマスターコアだ。マウスで簡単に操作できて、基本機能も充実している。3・5インチと5インチのディスクとマニュアルページをふくむ本がついていて、このお値段。これなら気楽にCGでお絵描きができるぞ。アスキー/4800円/発売中

高橋政輝さん

エプソンのPCで一風変わった、玄妙なるCG世界をつむぎだす若きクリエーター


⬆本誌で活躍中の高橋政輝さんは、プログラムもできる若手イラストレーターだ。


⬇エプソンの286VEには1670万色表示をするためのフレームバッファー。RAMを使った記憶装置のシリコンディスク。画像を読みとるスキャナーなどがつながっている。

●じつはCGのほうが先にやっていたんですよ

本誌連載の小説『悪魔の血血の悪夢』のイラストレーターである高橋さんは、エプソンのPC-9801互換機という身近なマシンでCGをつくっている。

「もともと高校のとき電子科にいたんですよ。その関係でクラスにパソコン雑誌でアルバイトをしている友だちがいて、そいつに連れられて編集部へ。そこでカットを描いたり、CGソフトのレビューとかやっているうちにイラストレーターになっちゃいました。だから、仕事の絵はコンピューターで描いたのがいちばん最初です」

紙に描く絵からCGへ移ったのではなく、CGのほうが先だったというところがデジタルエイジを感じさせる。逆に、紙に絵を描くようになったのは、ほんの最近のことなのだそうだ。

CGは、おもに2Dのお絵描きソフトによる作品だ。3Dのレイトレーシング作品は、あまり手がけていない。マウスでいきなり描いたり、**スキャナー**で読みこんだ画像をいじったりして、不思議な世界をつくりあげていく。

「ぼくにとっては、コンピューターも画材のひとつなんですよ。レイトレーシングなども、すこしはやっているんですけど、それは作品の中にはめこむ部品をつくるためにやっています」

現在はPR誌、広告などの作品の8割はCGを使っているという。

高校での電子科の経験も役にたっているそうだ。

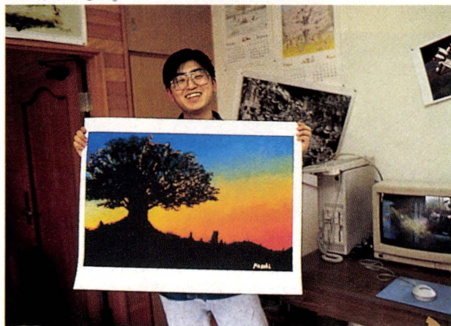
「画像処理のこともわかりますから、プリントアウトの色がぜんぜん違うという場合、その補正方法がわかったり、でない色だとわかるんですよ」

最後に高橋さんからひとこと。

「コンピューターでゲームばかりやってないで、ほかにもCGとかおもしろいことがあるよ」


⬅アスキー『'92～'93ゲーム業界就職読本』に使われたCGの色ちがいのもの。こうしたことが簡単にできるのもCGの特徴だ。

➡イラストのサンプル用に描いた作品。さまざまなものの断片を集めて、魚のイメージをつくっている。不思議な感じがするね。


⬇いちばん気にいっている作品を持つ高橋さん。この作品はデータがなくなってしまい。このプリントアウトだけしかない。

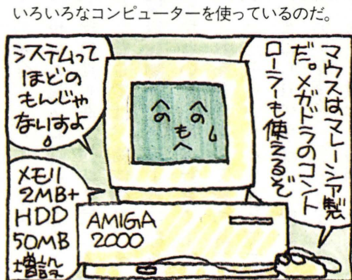

⬅うえは、本号に載っているイラストの途中の絵。したのものは、ウィザードリィのCDのライナーノート用のラフスケッチだ。

水玉螢之丞さん

アミーガでのアニメ制作が楽しい



⬆水玉螢之丞さんは、EYE-COMで活躍中のパワーユーザーイラストレーター。



⬇水玉さんのシステムは、アミーガ2000を使っているが、ほかにもX68000とか、PC-9801とかいろいろなコンピューターを使っているのだ。

●バカボンのパパの3Dアニメが見たいっす

『こんなもんいかがっすかぁ』でおなじみの水玉さんは、アミーガ2000でCGをつくっている。

「デラックスペイント4についているアニメーション機能についハマってしまって、いろいろやったんですけどねぇ（笑）」

パンダ侍が三輪車に乗って、襖を開けながら近づいてくるアニメをつくりたいとのことだ。

「だんどりは考えてあるんですけどね。あとレイトレーシングのバカボンのパパもつくってみたいとずーっと考えてます（笑）」

手前に松、うしろに湖、さらにそのうしろにそびえる富士山があって、カメラが湖を移動して富士山にまわりこんで寄っていくと、頂上にバカボンのパパがいるという3Dアニメなのだそうだ。

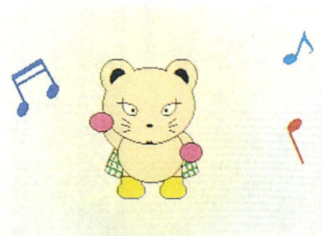
「CGといっても、イラストのひとつの表現手段として考えてますから、おもしろいことやらなければ意味がないっすよねぇ」

これからの水玉センセイのCG作品に期待しよう。


⬆『I'm Not Roy』という作品。デラックスペイント4にある2点を指定して、その間を結ぶ線を曲線にするというツールの練習で描いた。



⬆ももんがのバックのモノポリーぽい盤は、平面に描いたものをパースペクティブ機能によって遠近感をつけてみた。


⬇アミーガを買ってすぐにつくったアニメーション作品。タヌマというへんな動物がツイストを踊るというものだ。バックの音符もいっしょに動いて、頭にぶつかったりするぞ。

■プリンセスになることを目指すプリメーラとアルシオーネ。今回は海辺のバカンスを舞台に大活躍するぞ！

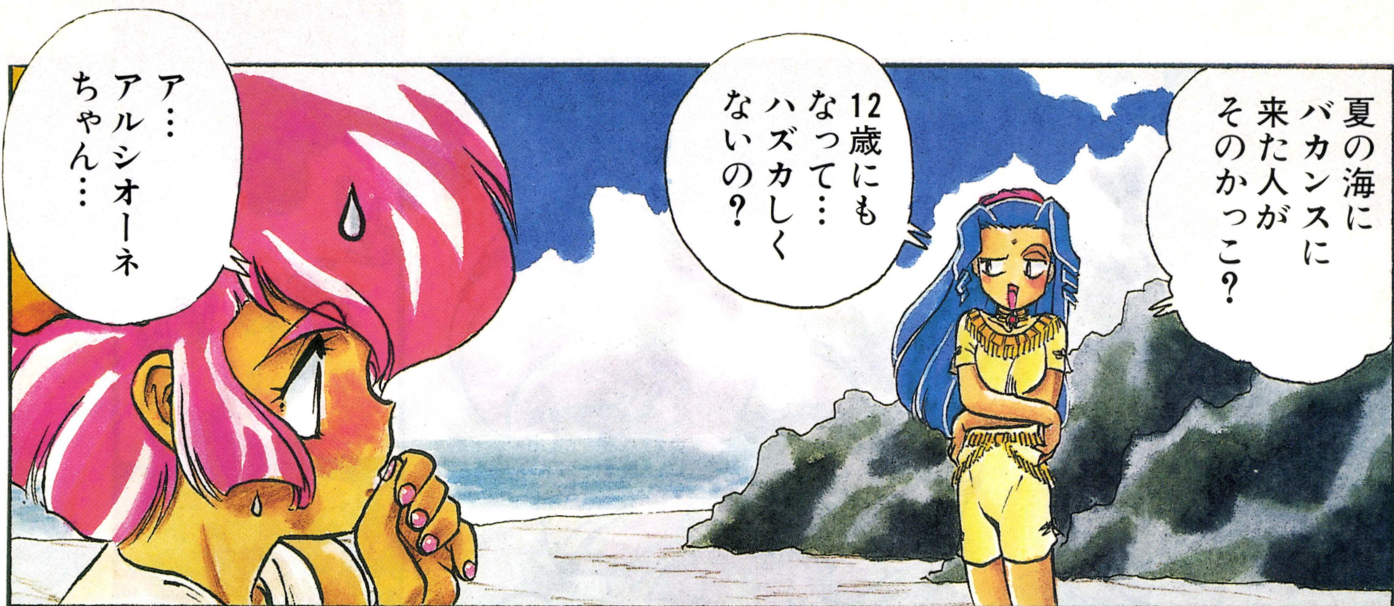
プリンセスメーカー

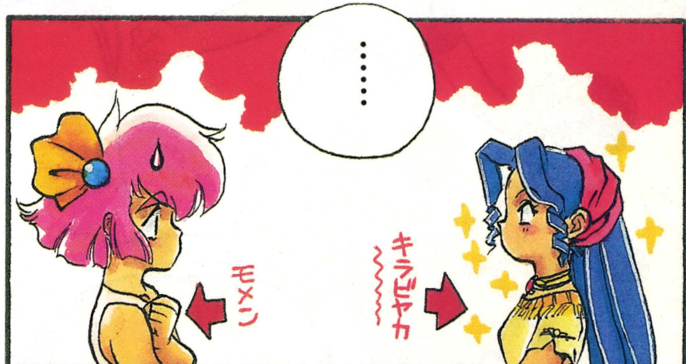
第2話「渚の王女様(プリンセス)はだれだ!?」

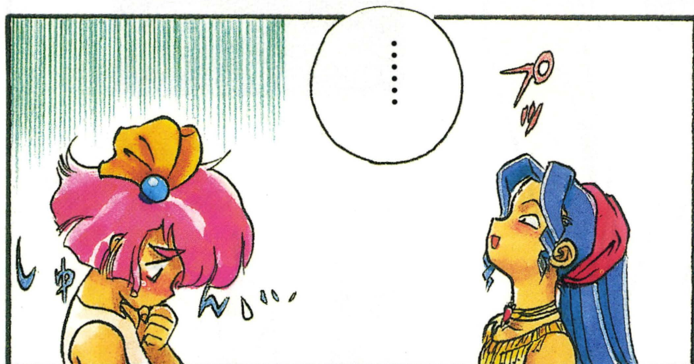
此路あゆみ（スタジオ・ウイズ）



■同名の人気パソコンゲームのコミック化も、これが第2回目。此路センセイのペンも冴えわたるのだ！







フフン

仮にも王女様をめざす娘なら私みたいにちゃんとした水着を着て出直してらっしゃい♡

メソメソ

あーんなんかハズカしくなってきちゃったよーーッ

えーん！

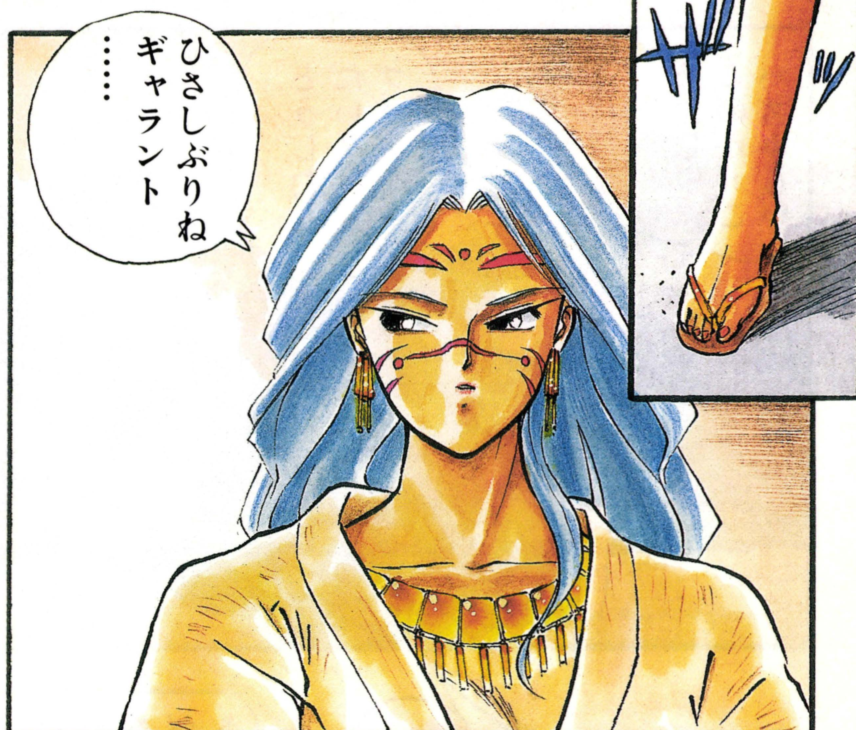

ギャラント
さあん…
？


どうしたん
だい？
プリメーラ
あたし…
このかっこ
ハズカしい

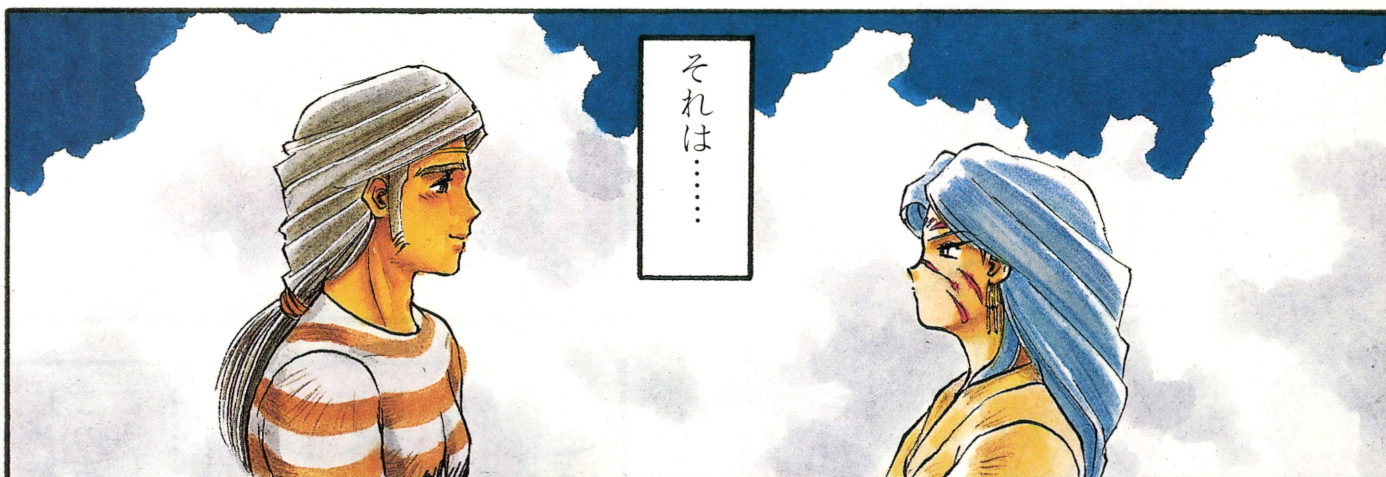

そ…そうか
すまんな
気がつかな
くって…
くすん
クスン

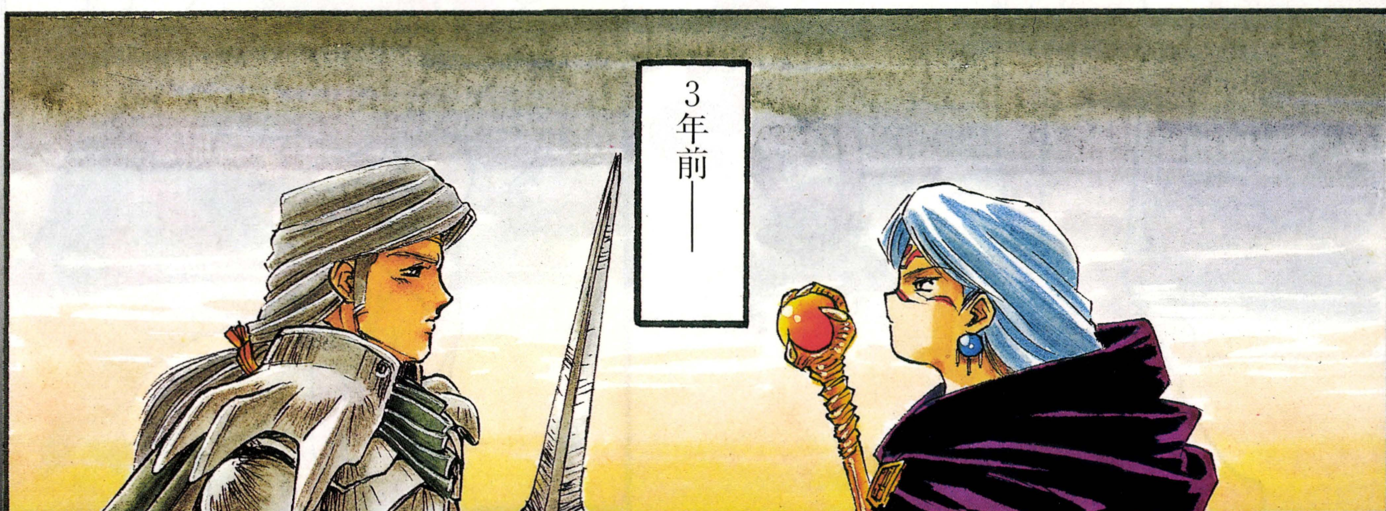

じゃあ
この布を
こうして
……
……


わあっ♡
ありがとう
ギャラント
さん！
ハハハ…
また
行っといで
きゃらん


ひさしぶりね
ギャラント……


センティア……


それは……


3年前——

平和だった
この国に
魔王の軍団が
大攻勢を
かけてきた…

田畑は蹂躙され
人々は区別なく
殺され…
あらゆる物が
奪れようと
していた…

国を…平和を
愛する人を
守るために
立ち上がった
のは…

王国騎士団と
宮廷魔術士団
……






ギャラント…最後の魔法力よあなたの傷を……
!!
ならこいつの腹を直してくれ槍に貫かれた!
た…隊長!
パァァァァァァァ

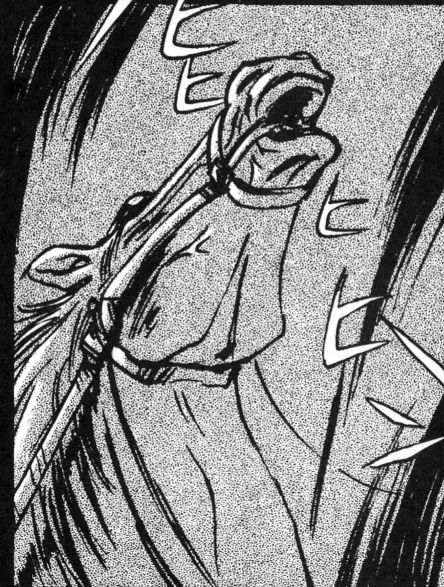

大丈夫かフェスティバ
おまえは他の者を指揮して第2軍と合流しろ
隊長……
命令だ!!敵は俺がなんとかくいとめる……
!


ギャラント…私もいっしょに
センティア—先に退却た魔術士団が団長を待っているだろう?
でも…ギャラント!!
魔法力を使い果した魔術士に何ができる?

ギャラント……
俺は死なん
……！
んま！
勝気なおまえが「生きててくれたのねギャラント」って嬉し涙で顔をくしゃくしゃにするのを見るまでは…な！





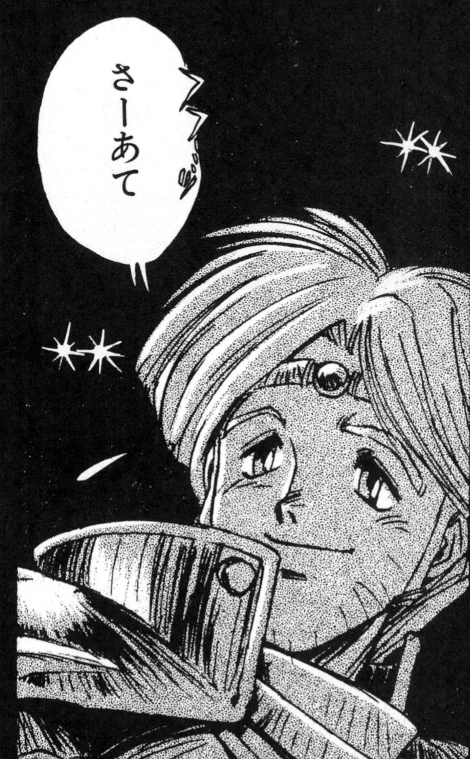

ヒヒヒヒ

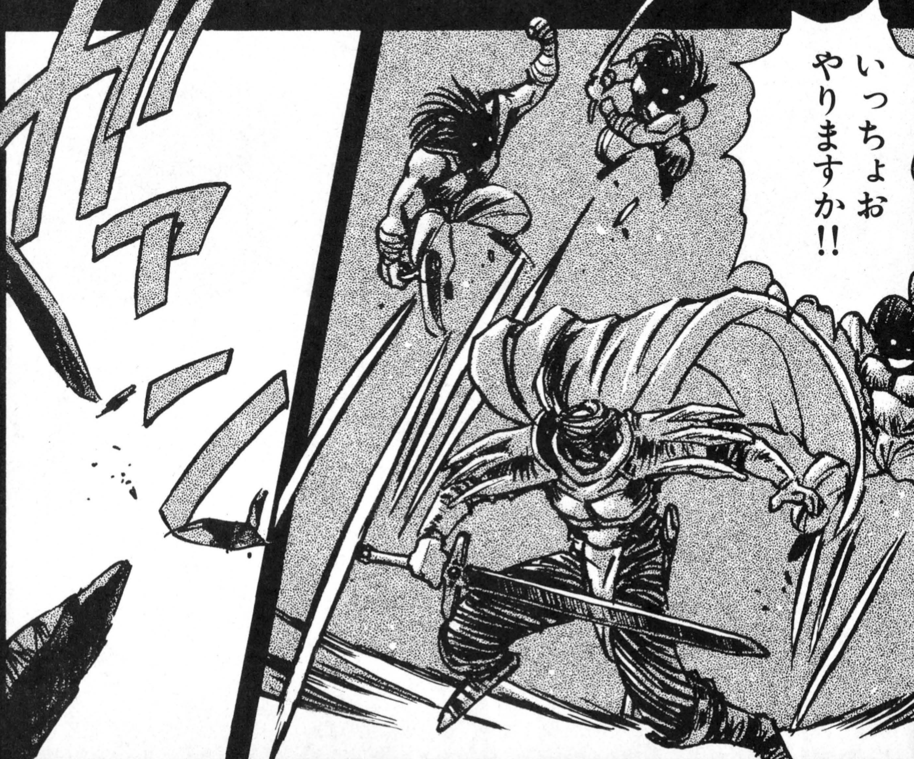

隊長…残った最後のポーションです。お持ちください!
みなさんアミュレットも……。
うむ…ありがとう。
……


ギャラント……
さあ!! 行くぞー


ヒー

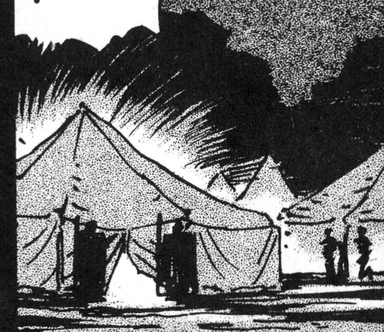

にか
ガラガラ
ガラガラ
ギャラントのばか――ッ!!


さーあて


いっちょおやりますか!!
ガァーン

きさまら——ッ!!

この先には1インチたりとも行かさん!!









移転(テレポート)!!

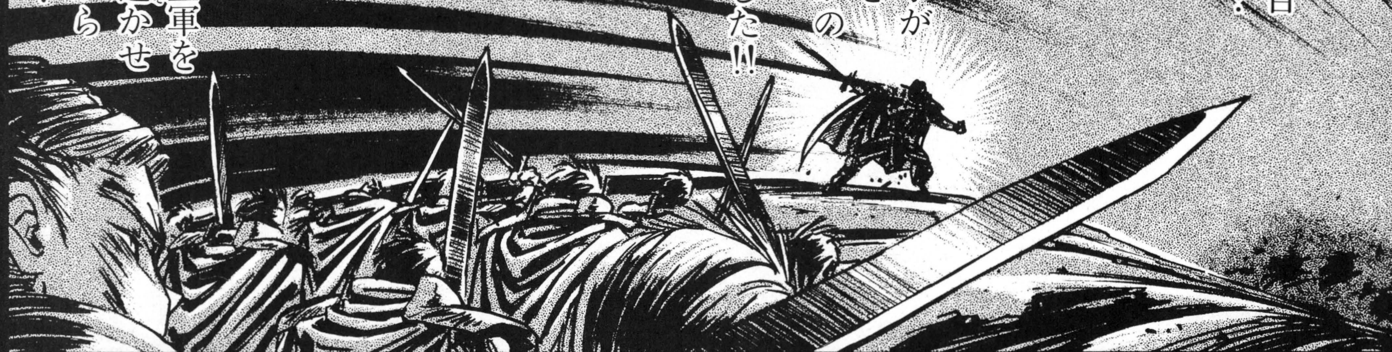

隊長!!
隊長!!


たい…
ちょお
狂化(バーサク)したのか？


ギャラント……
ピクッ

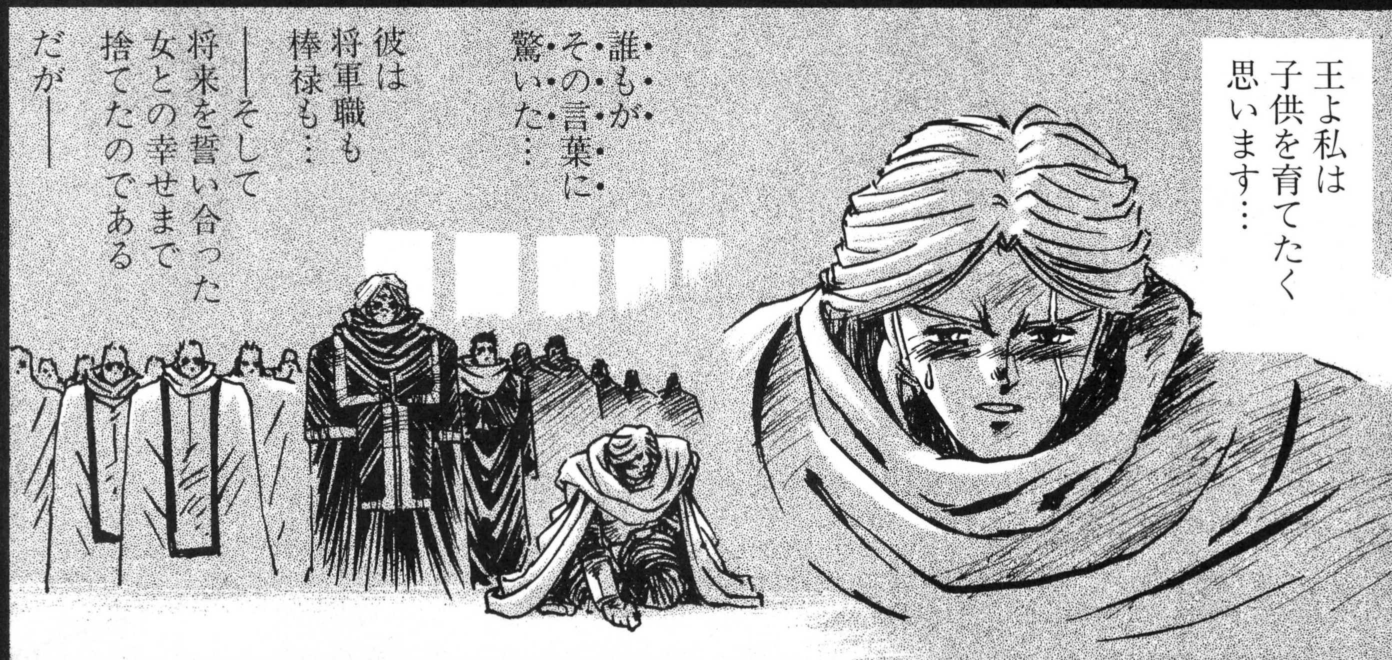

やけに…
早かったな
忘れ…
物か？


ギャラント
隊長!!


その一戦が
大局の別れ目
だったのだ…
櫃を切った水が
本来の流れを
思い出したかの
ごとく…
戦況は一変した!!
国王軍は魔王軍を
国境線より退かせ
戦火は王国から
洗い流され…


暗雲は
去った!!


人々は
取り戻された
平和に喜び
国王の士は
凱旋した
……


王よ私は
子供を育てたく
思います…
誰もが
その言葉に
驚いた…
彼は
将軍職も
棒禄も…
──そして
将来を誓い合った
女との幸せまで
捨てたのである
だが──

彼もまた
その言葉に
驚いたのだ…
王よ私もまた
子供を育てたく
存じます
!
……
……
この男は
私の気持ちを
踏みにじった!!
ならば…
愚かであっても
私にも考えが
ある!!
……
あなたの
名前は…?
ア…
アルシオーネ
ですわ
魔術士様
どもっては
いけませんよ
アルシオーネ
あなたはね
王女様（プリンセス）に
なるのよ
………



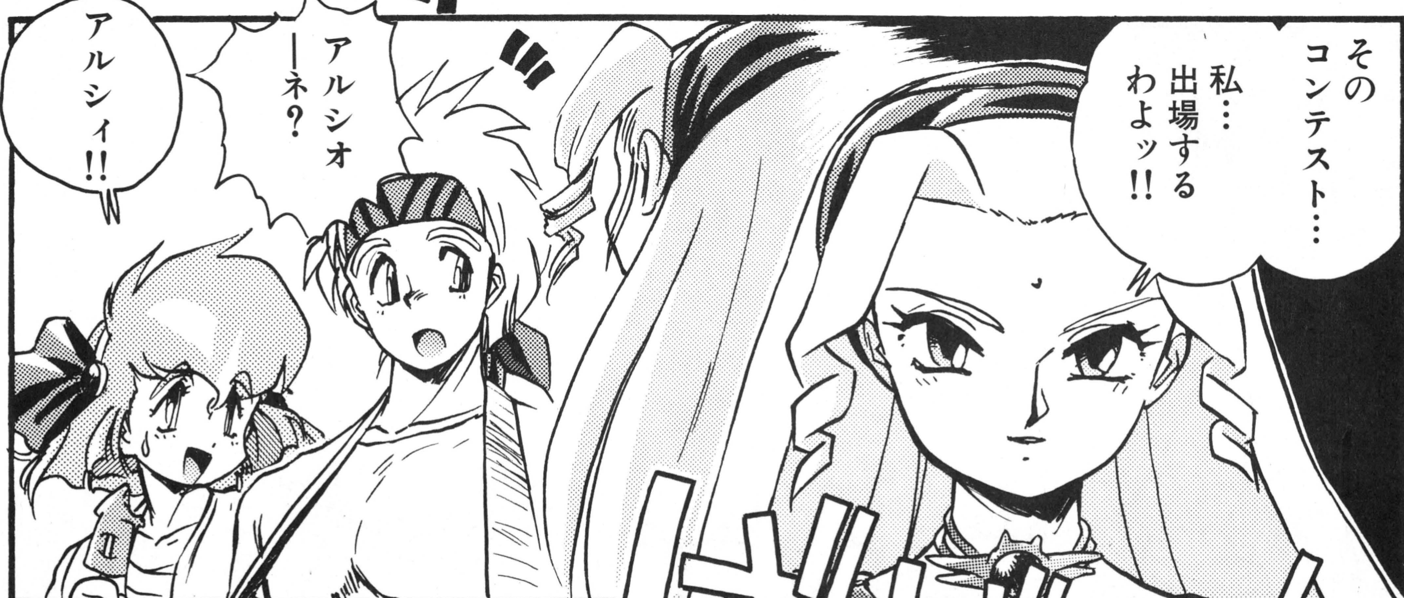
王女様(プリンセス)コンテスト?



ああ「渚の王女様(プリンセス)コンテスト」ってんだ! おまえも見に来いよ
フーン そうねえ



酒場のオヤジが浜茶屋はじめてさ…開店イベントだとよ
ふーん セルシオ(あんた)がバカンスなんてめずらしいと思ったけど やっぱりバイトなんだあ…
ふう…
ホーッホッホッホッホホホホホ



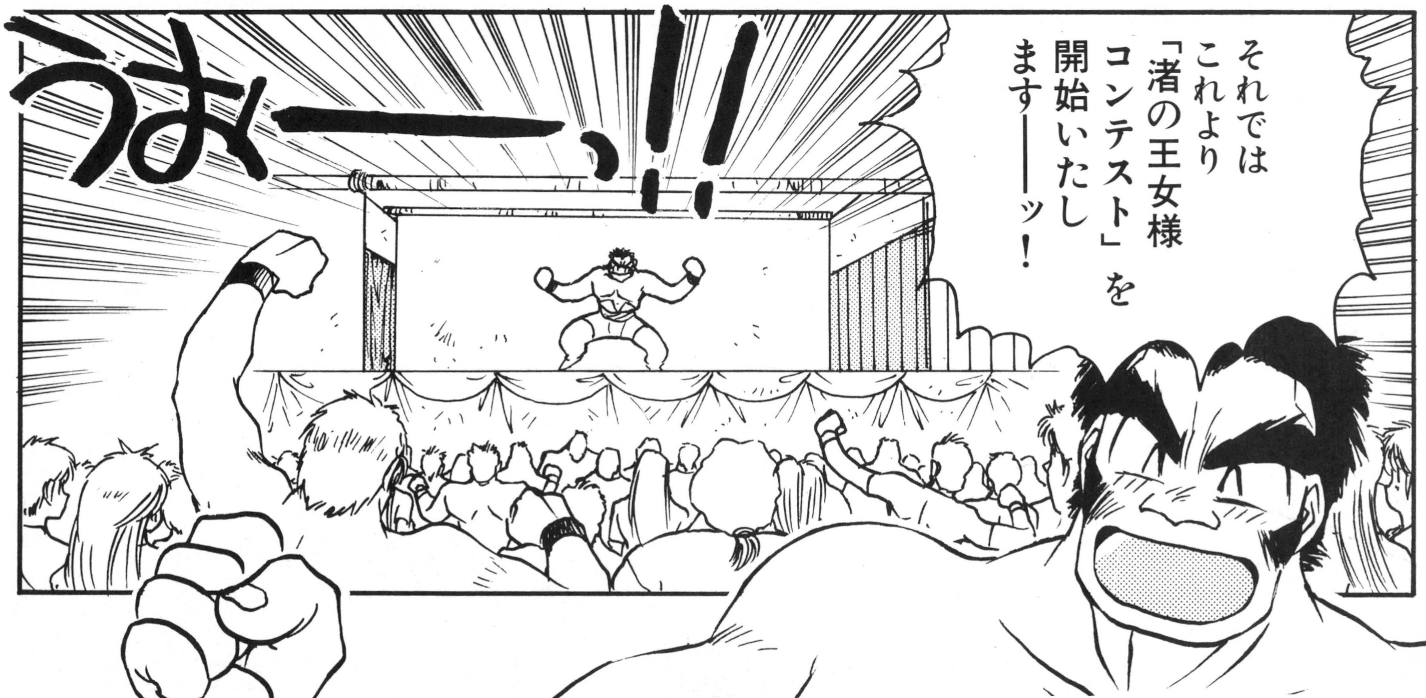
そのコンテスト… 私…出場するわよッ!!
アルシオーネ?
アルシィ!!
ばばーん

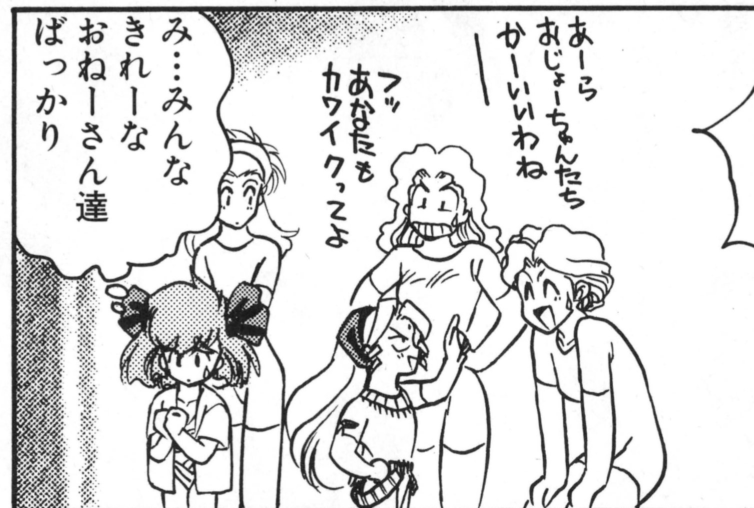

私は
王国の王女様を
目指す者…
渚の王女様ぐらい
カンタンですわッ
ちちちぃ。


プリメーラ…
あなたは出場
なさらない方が
よろしくてよ
もし娘が
予選落ちでは
元勇者の
ギャラント様の名に
傷がつきますもの
ふんっ

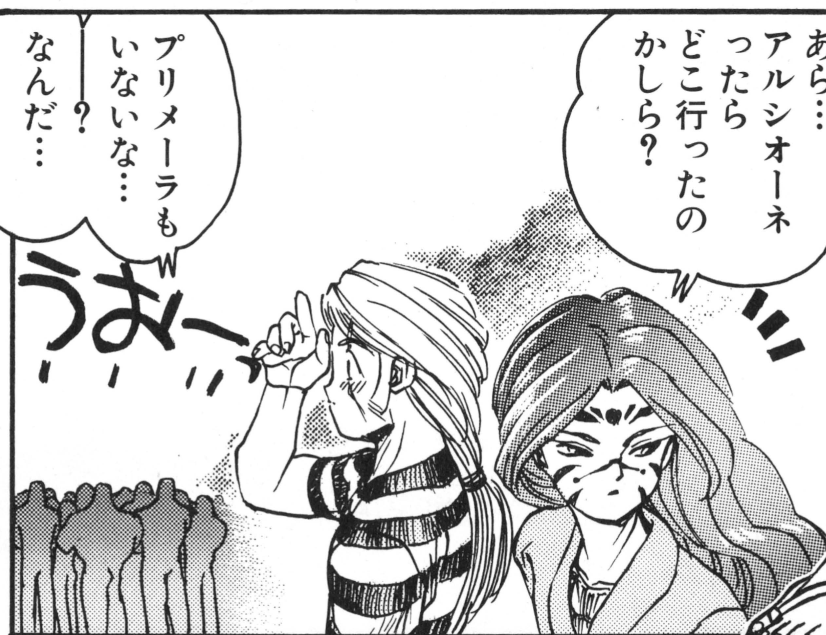

あ…っ
あたしも
おいおい…
やめとけって
ホーッホホホ
さーて
出場もーしこみ
しよっと…


あたしも
出るッ!!
あー
はいはい


それでは
これより
「渚の王女様
コンテスト」を
開始いたし
ます――ッ!
うおーーー!!


まずは
エントリーNo.1
ミス・キャロル!!
あーら おじょーちゃんたち かーいいわね
フッ あなたも カワイクってよ
み…みんな きれーな おねーさん達 ばっかり

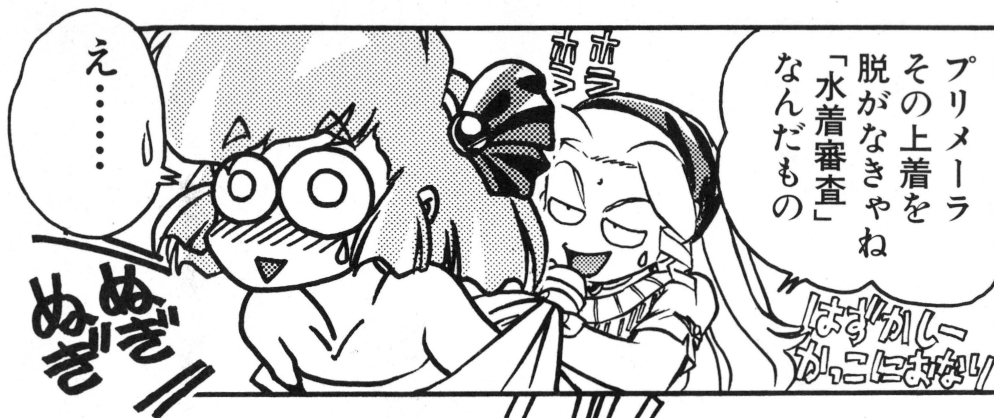

さあー 採点は… 10・7・8・9 7…
あーん ギャラント さーん
ひ〜ん
ぱんぱか
ぱーん


あら… アルシオーネ ったら どこ行ったの かしら?
プリメーラも いないな…… ──? なんだ…
うおー

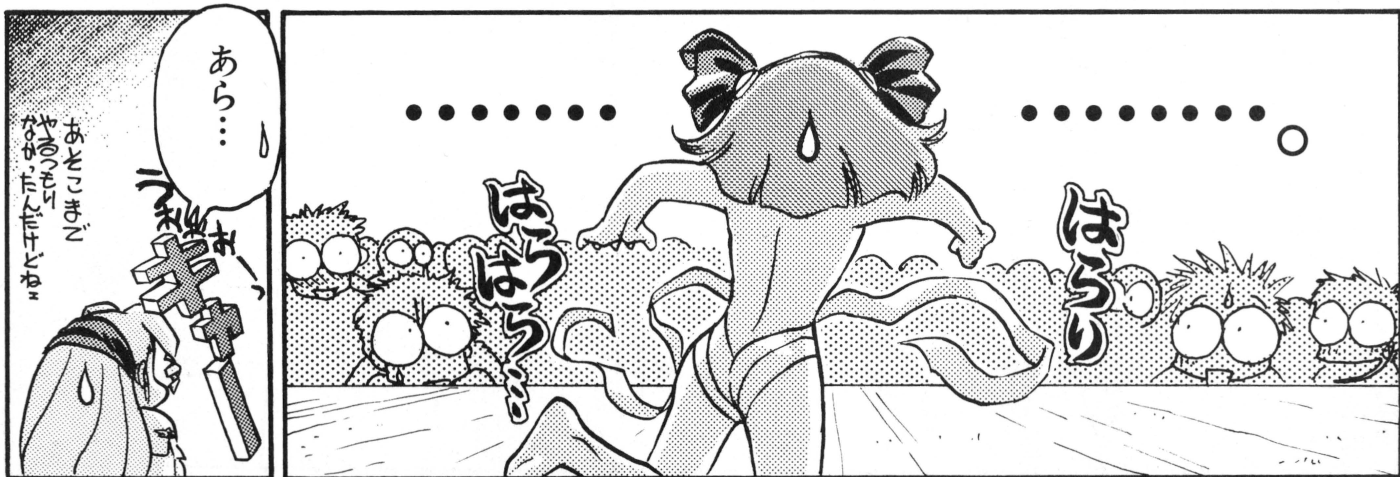

ぽっ!!!
ぺん
エントリーNo.13
ミス・アルシオーネ
弱冠…
というにも
まだ早いか？
12歳の少女
身にまとった
すばらしい
水着は隣国の
デザイナー
クライスラー氏の
手によるもの
とか…!!
ほほー
ふふん
私と
おそろい
なのよ…
おぉーっ
10・10・10
9・10…
49点!!
今までで
最高です！
フ…ッ
審査員を
買収したのが
うまくいったわ


アルシィ すごーい…
ふふん 当然よ
つ…次は あたしね
ドキドキ

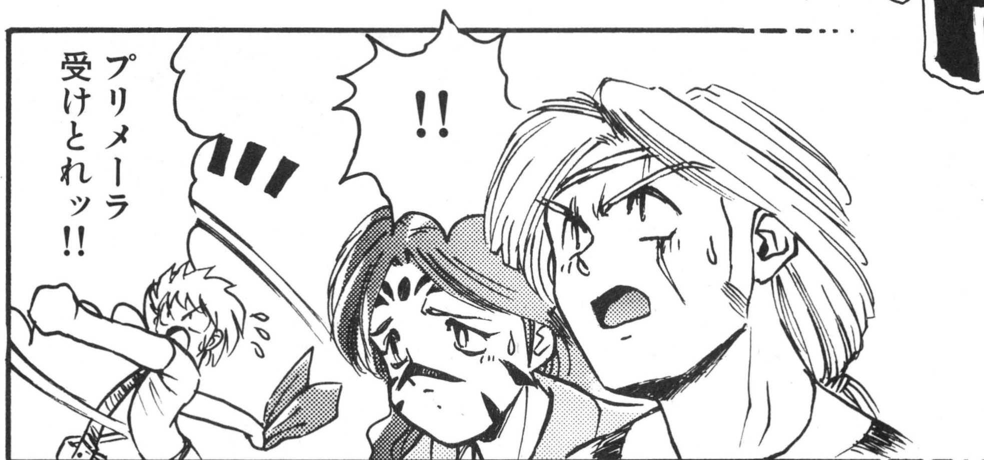

!
バッドアイデア
ぴーん


プリメーラ その上着を 脱がなきゃね 「水着審査」なんだもの
ホラホラ
はずかしーかっこにおなり
え……
ぬぎぬぎ


ホーラっ っっ!!
どん
きゃあ あああっ

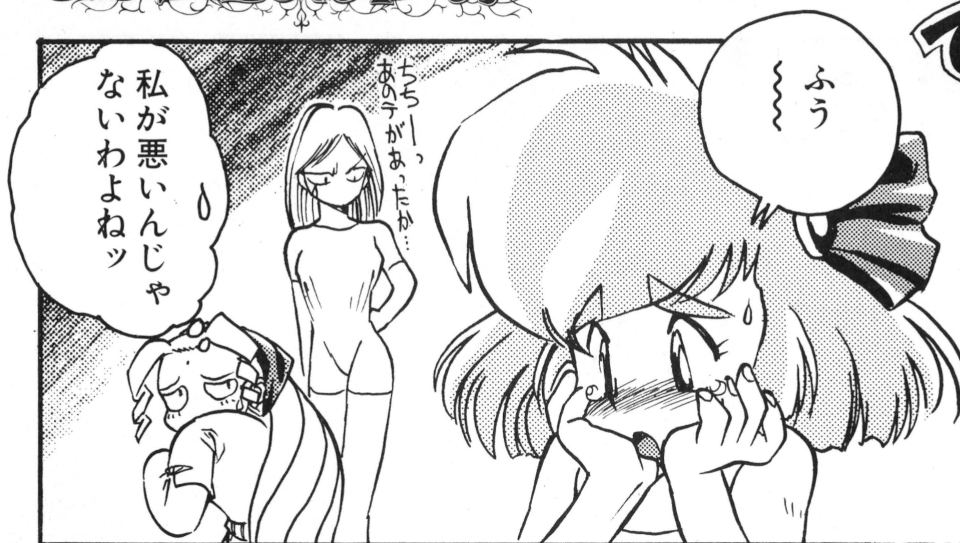

………
………。
はらり
はらはら…
あら…
うわお…
あそこまで やるつもり なかったんだけどねぇ


いやーんっ
エントリーNo.14
ミス・プリメーラ!!
また子供だが
それゆえ大胆!!
大胆すぎる!
10
10
10
10
9!!


!!
プリメーラ
受けとれッ!!




セルシオ!!
よ…よけいな
ことを…

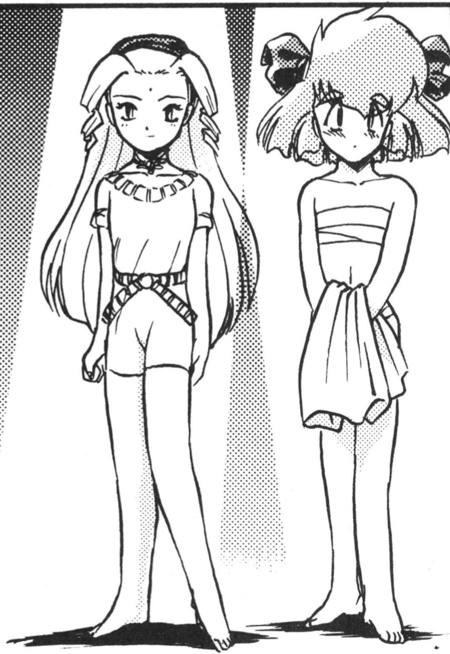

ふう〜〜〜
ちちー！っ あのテがあったか…
私が悪いんじゃないわよねッ

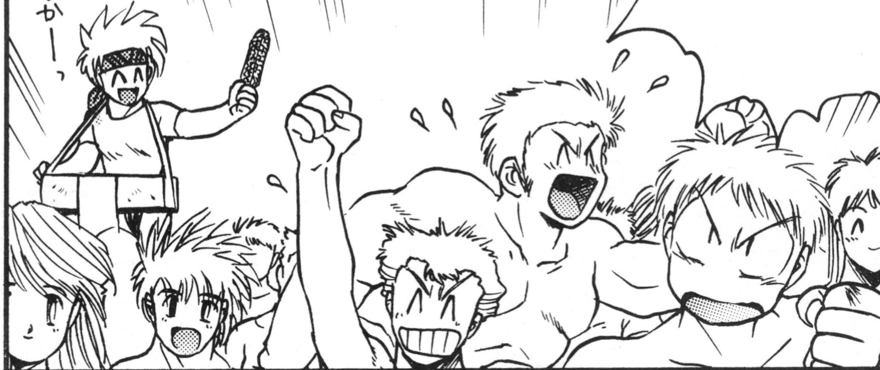

ひーーっ

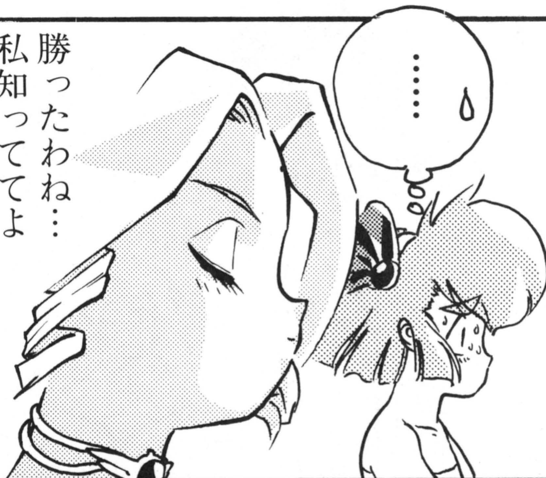

セルシオありがと……
がくーん
まいったなー おまえの胸 俺の頭回りと大差ないのか〜〜〜？
おにーさんはなさけないよ…
なによスケベぇ
かぁ〜


やれやれ…とんだハプニングだったたな…
でも…
ざわざわ


これで私のアルシオーネとあなたのプリメーラが…
同点首位のようね…

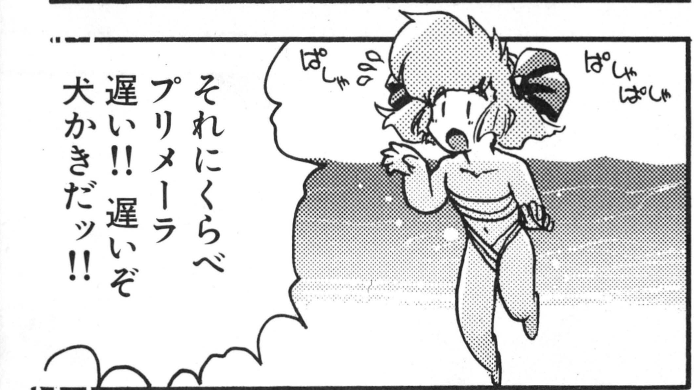
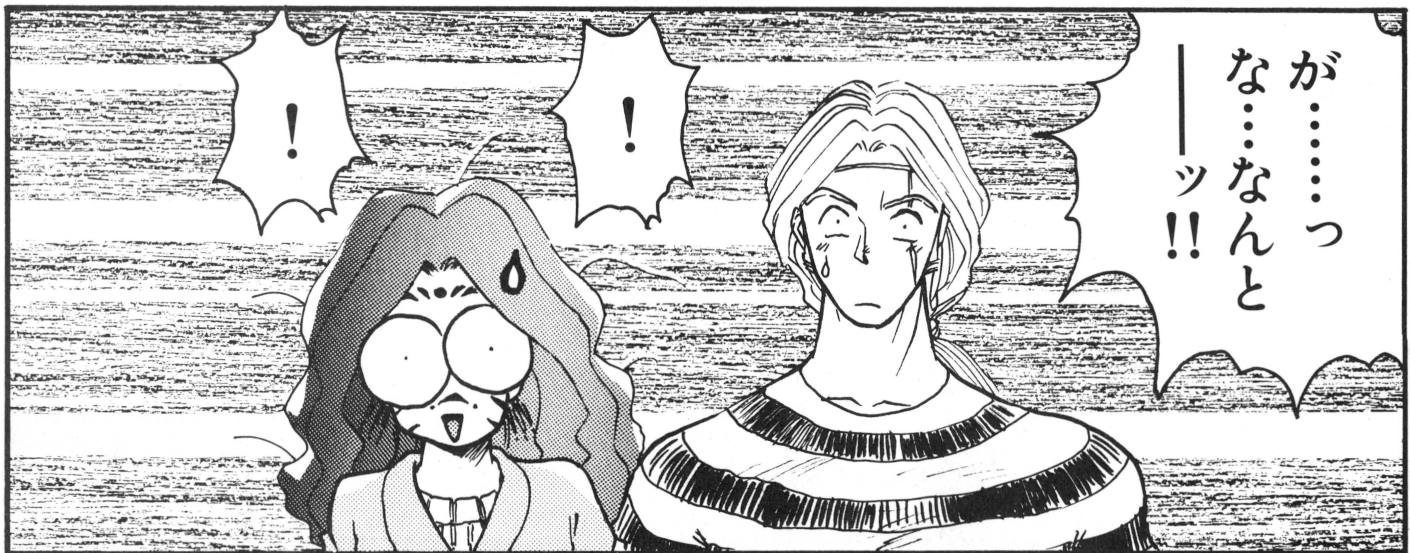

えー本大会も予想を上まわる盛況のまま得点の集計を終えましたが意外や意外!!
出場最年少の2人が同点首位ときたもんだ!! アルシオーネとプリメーラ!!
しかぁし!!
わが国の王子様がおひとりなのと同じく…
本大会の優勝の座もまたひとつだけ!!
おんりぃ 1


同点決勝だ――ッ!!
うおお――っ!!
えーしっ トーモロコシいかーっすかーっ


渚の王女様の称号にふさわしく方法は……
競泳!!
……
勝ったわね… 私知っててよプリメーラ… あなたは犬かきしかできない!!



よーい
……
クスクス…
この勝負
アルシオーネの
勝ちね
?
どんっ!!

流麗なる
ストローク!!
アルシオーネ
速い!! 美しい

ぱしゃ
ぱしゃ
ぱしゃ
それにくらべ
プリメーラ
遅い!! 遅いぞ
犬かきだッ!!

!
!
が……っ
な…なんと
──ッ!!

■回想シーンに凝って、ヘロヘロになった此路先生へお便りを出そう！

㈱アスキー LOGOUT編集部

あっぷ あっぷ

沈む!! 轟沈だ アルシオーネ!!

豪華(キンピカ)な水着が重すぎたか!!

ひーっ

その間にプリメーラ追い着き追い越します!!

無惨！アルシオーネ!!

みーぃ だいじょぶかーっ

パシャパシャ

ブクブク…



な…渚の王女様なんてなんの意味もないわッ!!

この国の王女様にならなきゃねーーッ!!



アイテムうんちくエッセー

★末弥純の

ボルタック商店開店準備中

好きなモノや好きなコトはなるべく広く知り合いなどに公言すると、たまによいことがあります。今回はイランみやげに、チェーンメイルのランバキンが付いたペルシャ兜をいただいてしまった（わーい）。

かぶると頭に痛いし、目は隠れるし、どう固定していたかは不明ながら、満悦しております（これが似合わない）。

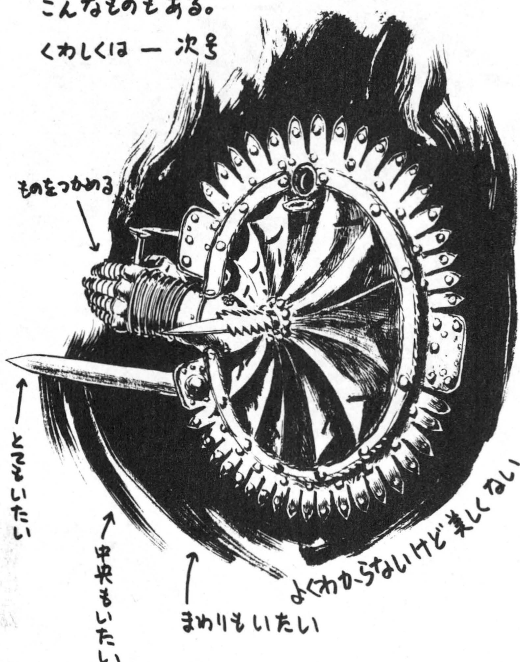
さて、話はとびますが、末弥は居合を修行している友人から、念願の日本刀を見せてもらいました。

美しい！　もちろん手入れの行き届いた刃の輝きには心を洗われる思いですが。剣といえばただただ、鋭いだの、硬いだので考えられがちだけど、刀の場合それ以前の殺傷兵器としての美しさに感動しました。

一分の無駄もなく斬ることを信条として叩き出された鋼は、単に手前に引いてゆくだけで相手を切断しやすい向きへと、自然に刃が立ち上がっていきます。対象物に刃が触れれば、刃の無い側面にあてたとしても、引く動作だけで自ずと刃が切り込む形に角度を修正してくれます。おまけに威嚇のためのこけおどしなど微塵もない圧倒的な機能美。

農耕民族の武器文化もすてたもんじゃありません。だいたい体力まかせの西洋剣って斬るとか斬らないとかの問題じゃ無くって、ほとんど鈍器だし。日本人って、目的に対して生真面目な民族。

だけど、日本刀はあくまでも究極の斬る鋼。ただ、眺めて愛でるだけでは刀に対して無礼な気がして……やっぱり眺めるなら〝斬れ味より見栄よぉ〟の西洋剣かな。



★宮川　健／ホビー・データ

おたくに国境なし

海外テーブルトークRPG紹介

今回紹介するのはアメリカはオハイオ州のゲーム会社、ステラ・ゲームズ社の『NIGHTLIFE』である。ナイトライフ……といっても、べつにエッチなゲームではない。近未来のニューヨークを舞台にしたホラーRPGである。

このゲームが一風変わっているのは、プレーヤー・キャラクター（PC）が人間ではなくモンスターで、しかもモンスターの手から人間を守るために戦う点である。

このゲームの設定では、世界にはさまざまなモンスターが棲息しており、それらがいくつかの〝派閥〟を形成している。いくつかは人間との共存を考えているが、人間を滅ぼそうとしている〝派閥〟もある。PCたちは人間との共存を守るため、人知れず破壊的な〝派閥〟のモンスターに立ち向かって行くのである。

そして、PCたちは不死身である。「老いることもなく、死ぬこともない。夜が過ぎ、1年が過ぎ、10年が過ぎる。瞬きするうちに消えていく人間の人生を見つめるのだ」

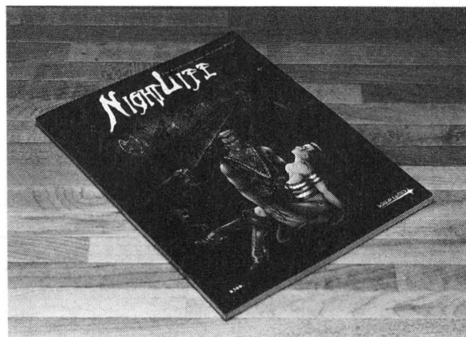
PCは吸血鬼、狼男、亡霊、悪魔、死人、精霊、人形のいずれかとなり、永遠に生き続けながら世界の秩序を守ろうとする。暗闇のヒーローとでも言うべきところだろうか。

戦いの中で殺されたとしても、すぐに蘇り、再び戦うことができる。ただし、敵も同じである。本当にとどめをさすまで、凄絶な戦いが展開されるのだ。

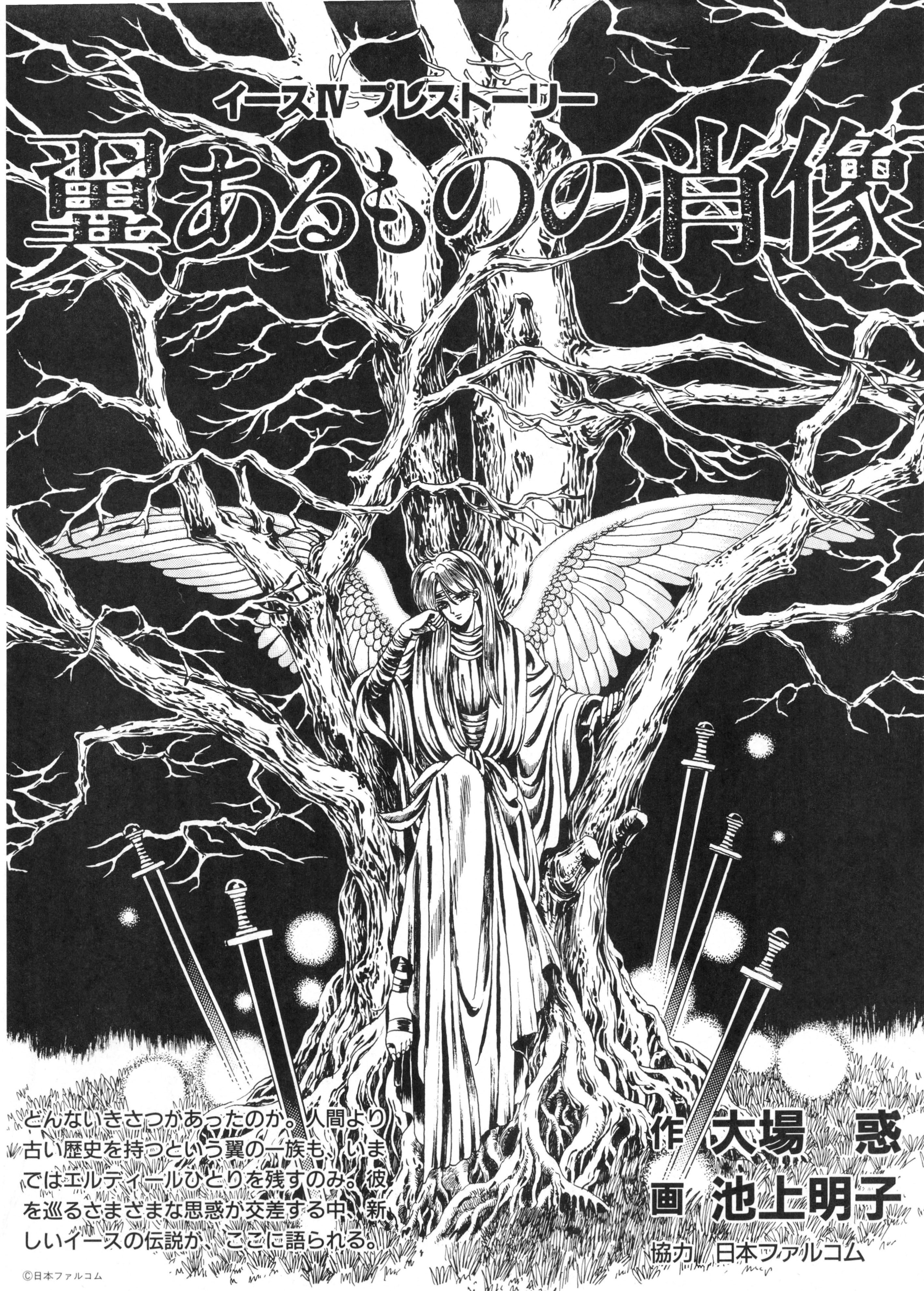
PCたちも敵となるモンスターたちも、超能力を駆使して戦う。変身し、動物を操り、相手の身体を変形させ、狂気をもたらし、精力を吸い取る。言ってみれば、荒木飛呂彦的な世界を堪能することになるわけだ。

ここでポイントになるのは、超能力を使うほど、モンスターたちは人間らしさを失なってしまう点である。超能力を使いすぎたPCは人間の姿をしていることができなくなり、潜伏しなくてはならなくなる。また、実力以上に超能力を手に入れようとしても同様の結果となる。このあたりの制限によって、ゲームがメチャクチャになるのを防いでいるわけだ。

システムは最近の流行にもれず、単純明解である。このゲームで特筆すべき点は、簡単なルールでありながら、他のゲームにはない雰囲気を獲得している点だろう。PCも強く、敵も強い。力技では勝てないから、頭を使うことになる。これこそ、モダンホラーというべきものだろう。ルールも正味20数ページ、価格も手頃なのでぜひ挑戦してほしい。



⬅モンスターばかりでけっこうエグイぞ


イースⅣ プレストーリー
翼あるものの肖像
どんないきさつがあったのか。人間より古い歴史を持つという翼の一族も、いまではエルディールひとりを残すのみ。彼を巡るさまざまな思惑が交差する中、新しいイースの伝説が、ここに語られる。
作 大場 惑
画 池上明子
協力 日本ファルコム

翼あるものの肖像

イースIV プレストーリー

前回までのあらすじ

高原の村ラパロのはずれにたつ城に、有翼人エルディールはひっそりと暮らしていた。彼の存在を知るのは、長老と孫娘のリーザのみ。そこに闇の一族のグルーダ一味がやってきた。城に隠された古代文明の力を手にいれ、世界の覇王となろうというのだ。リーザを欺き城の鍵を手にした彼らは、そこで城主エルディールの姿を目にした。

5 グルーダの接触

聖域をおおう草原に朝露がおりていた。その朝露に朝日が反射して、草原全域がまばゆい光を放っている。

朝の訪れも知らずに、悪党三匹が草原に埋もれて豪放な寝息をたてていた。いや、そのうちの一匹は、すでに目覚めていた。ほかの二匹を眠りから覚まさないように注意深く起き上がった。

悪党たちの首領、グルーダだった。

立ち上がったグルーダは、城をふり返って足音をたてないようにそっと歩きはじめた。が、しかし……。

三歩ほど歩いたとき、急にけつまずきそうになった。なにか足にひっかかったようなのだ。

「ちょっとぉ」

バミーの寝呆けた声がして、グルーダは振り返った。バミーが上体を起こし、眠そうな目でグルーダを見ていた。

悟られるようなへまをした覚えはないのだが……。

「なに、こそこそやってるのよ」

グルーダは、面倒なことになったと思った。当分ふたりとも起きないつもりでいたのだ。なにしろ、前夜、明け方近くまで城内を偵察してまわったのだ。食うこと寝ることに貪欲な手下たちが、そう簡単に目を覚ますとは思っていなかった。

「いいから、寝てろ」

グルーダは不機嫌にいった。

「なに、また城にいくの。まって、あたいも連れてってよ」

それがいやだから、黙って出ていこうとしたのだ。

「そうはいかないんだよ。城主との接触をはかるんだ。おまえらを連れていったんじゃ、ぶちこわしになってしまう」

「ずいぶんないいかたね。わかったわよ、さっさといきゃいいでしょ」

魔女バミーは、ずでんと草叢(くさむら)にひっくりかえった。その拍子にグルーダも、草叢に尻餅をついていた。バミーの幻術に惑わされたのかと虚をつかれた思いだった。

バミーがグルーダの狼狽ぶりをクスクスと笑っている。

ほれほれと、バミーは寝転がったまま片手をあげた。その手には、革紐が握られている。紐の先をたどっていくと、グルーダの革靴にしっかりと結わえられているではないか……。

まったく、油断も隙もあったもんじゃない。

「あら、油断できないのは、あんたのほうじゃない。だから、こうやって抜け駆けしないようにって予防策を講じたのよ」

チッと舌打ちして、グルーダは立ち上がった。目にもとまらぬ速さで剣を抜き、いまいましい革紐を断ち切ってすぐさま鞘におさめた。

それにしても、こっちの考えまで盗み読むとは……。

グルーダはふりむかずに歩きだした。

「昼までには、かえってくるのよ」

眠そうな声が背後からした。

「わかってるさ」

それにしても、いつあんな細工をした?

グルーダは不思議に思っていた。

昨夜は、城主との駆け引きに思いをはせていて、ほとんど眠れないでいたのだ。

秘密の抜け道をたどり、グルーダは再び城内へ足を踏み入れた。

まずは、昨夜目にした翼ある城主を探さねばならない。城は広大で、遭遇(そうぐう)することそのものが、困難な作業だった。

グルーダは部屋から部屋へ城主を探して歩き回った。昨夜の探索で明らかになったのは、城内のほんの一部にすぎなかった。グルーダは足音をしのばせて周囲を警戒しながら進んだ。いつしかグルーダは城の高処にのぼりつめていた。

「この先は？」

そこは、最上階というわけではなさそうだった。踊り場に立ってグルーダは頭上を見上げた。高い吹き抜けになっていた。

壁を見回すと、黒い扉が目に入った。

扉には、この世には存在しない魔物たちの姿が彫りこまれていた。

なにか、いままでに目にしてきた城の装飾とは不調和な印象がした。そして、なによりその扉に通じる階段がないのが不自然だ。いや、よく見ると、その扉に通じる階段らしきものの痕跡が残っている。踊り場の外れに、数段ぶん階段のあとが残っていたのだ。

グルーダは、中空の黒い扉にむかって進み出た。扉はグルーダの身の丈の四倍ほどの高さにある。階段の残骸に昇ってもなお扉に手は届きそうにない。

けれども、グルーダは階段に足をかけていた。黒い扉が自分を引き寄せているような気がしたのだ。

著者近況



大場 惑(おおばわく)

『三國誌』をもとにした小説の趙雲伝を執筆中。待望のファンクラブも結成された。詳細は左記へ。

〒278 千葉県野田市山崎1645-2 レジデンスヨシノ207 浜田玲方 大場惑FC本部。



池上明子(いけがみあきこ)

春にトルコ旅行をしてきました。ローマの遺跡も良かったけど、カッパドキアには大感激。けれど友人にその話をしても、なぜか出だしで笑われてしまいます。みんなカッパという響きのほうが気になるみたい。

踏み板は朽ちかけていた。一段昇るごとに、ぎしぎしといまにも抜け落ちそうな音がする。扉の下にはバルコニーのようなちょっとした張り出し部分があった。人ひとりがやっと立てるくらいの幅しかないが、そこに飛び移ることができれば、扉に到達できそうだった。

　グルーダは扉に注意を奪われていて、足元をおろそかにしていた。

「そこまでだ、盗賊くん。あるいはお客人とお呼びすべきかな」

　背後に突然声を聞いて、グルーダは身を堅くしていた。城主にみつかってしまったらしい。いずれ遭遇しなければならない相手なのだから、そのこと自体はいいのだが、機先を制されてしまってなんとも都合のわるい状態だった。

　それに、背後をとられている。足場も不安定。わるいことずくめだ。

　グルーダは振り返ろうとした。

「盗賊くん。ゆっくりだ、ゆっくりとやったほうがいい」

　視界の隅に、昨夜の翼をもった若者の姿がはいった。

「そうだ、そのまま、ゆっくりおりてくるんだ。足元は見ないほうがいい」

　翼の若者の語調はおだやかだった。侵入者グルーダに敵意や警戒心をいだいている様子がまったくうかがえない。

　グルーダは視線を足元に落とした。

　朽ちかけた踏み板の隙間から下界が見えた。そう、まさに下界だったのだ。踏み板の下はなんにもない空間だったのだ。扉に気をとられてまわりの様子も確かめずに階段を昇ったのだが、踊り場の端と壁の間には空隙があったのだ。つまり、グルーダはなんの支えもない空間に張りだした階段の上に立っていたことになる。

「どうやら、状況を理解願えたようだね」

　いまでは、階段全体がぎしぎしと激しい軋みを発していた。

——チッ。

　グルーダは舌打ちして、階段から踊り場へ飛び退こうと跳躍した。

　そのとき、ばきりと音をたてて踏み板が割れたのだ。グルーダの跳躍は中途半端におこなわれた。踊り場には届かずに、階段の最下段付近に落下した。そして、はでな音をたてて階段を破壊していたのだ。

——うっぷ。

　きわどい間合いで、グルーダは奈落への墜落を免れていた。右手が割れた板木の端を掴んでいたのだ。

　割れた板で傷ついたのだろう、その右手の二の腕のあたりから、血がいく筋も滴り落ちていた。

「だから忠告したんだ。ゆっくりおりたほうがいいってね」

　グルーダに白い手がさしのべられた。城主の腕は頼りないほど細かったが、意外にも楽々とグルーダを引き上げたのだ。

「礼はいわないぞ」

　グルーダは虚勢をはった。

「おやおや、困った盗賊だね」

　城主エルディールはそういいながらも、どこかこの珍事を楽しんでいるような様子だった。

「それで、盗賊くん。なにかめぼしい財宝は見つかったかね」

　エルディールは、グルーダを連れて厨房わきの料理人部屋へやってきていた。グルーダの腕の怪我を治療するためだ。

　かつて城がにぎわっていたころ、料理人たちは切傷や火傷を治すために控えの部屋に塗り薬を常備していたのだ。その薬がいまも残っているだろうと、連れてきたのだった。

　エルディールはグルーダを木の椅子に座らせ、腕の傷に軟膏を塗り、包帯を巻いているところだった。

「おれは、物盗りじゃないんだ。あんたに用事があってやってきた。それに、名前はグルーダっていうんだ」

　どうにもばつがわるかった。けれども、きっかけはどうあれ、城主と接触することには成功した。

「グルーダ。なるほど、グルーダくん。わたしも名のっておこう。エルディールという。以後お見知りおきを……」

　エルディールは包帯を巻きおえ、端をきつく結わえた。

「装具を見ると、どうやらラパロの村人でないことは間違いないようだが、盗賊でないとすると……、刺客？」

　エルディールは椅子を引き寄せ、グルーダにむかいあうかたちで座った。

「違う。おれは、刺客どころか、あんたの力になろうと思って仲間を連れてはるばるやってきたんだ」

「ああ、仲間というのは、昨夜の大男と美女のことかな」

「知っていたのか」

「ここそこと動きまわっていたから、てっきり盗賊だと思った。盗むに値するようなものが見つからなくって、さぞや残念な思いで引き返したことだろうと、気の毒に思っていたところだ」

「正直いって、こんなに城がすたれているとは思わなかったよ。それに、あんたひとりしか翼のひとがいないのにも驚かされたよ。あんた、こんなところに幽閉されていて、くやしくはないのか。かつての栄光と繁栄をとりもどしたいとは思わないのか」

「見ず知らずのお客人に、説教されるとは思ってもみなかったね。けれども、われらは甘んじて幽閉されていたわけではない。すすんでここにとどまっていたのだ」

「それは負け惜しみってもんだよ。あんたらは間違っている。自らすすんで衰亡の道を選ぶなんて、間違ってるよ。自分たちの卓越した能力、才能をなぜ生かそうと



しない。そうやって、無為に自滅していくなんて、創造の神への反逆だよ。地べたの神、月の女神、お日さまの神、黄金の神。四人の神々は要らないものなど、この世に創りはしなかったはずじゃないか……」

「なるほど、天地創造の理を知っているのか。粗暴なだけの男かと思ってみくびっていたよ。グルーダくん。きみの話にちゃんと耳を傾けてみようかという気になってきた。それで、きみはこのわたしにどうしろというのだね」

「それは、あんた自身がようく考えるべき問題でしょう。おれたちは、あんたの手助けにやってきた。おれたちはただの人間だから、あんたらの能力には遠く及ばない。けれども、この城の外で起っている世の中の動きはようく知ってるつもりだ。あんたの知りたいことは何でも教えよう。必要なものがあれば、どこへでも飛んでいってこの城に持ってきてやるよ。おれたちを便利な手下、家来だと思ってくれてもいい。すぐに決めることはない。おれたちはあんたが心を決めるまで、村に逗留してずっと待つよ。そして、毎日でもあんたが迷惑でないかぎり城へ通う。あんたは好きなようにおれたちを使えばいいんだ」

「なにか、勘違いをしているのではないかな。わたしにはなんの力もないのだよ。天下を窺おうという野望があるのなら、もっと気概のある城主につくことだ……」

「だれもそんなことまで……」

グルーダは、本心を見透かされてしまったのかと動揺した。

「いや、隠さなくてもいいさ。グルーダ、きみの口車に乗るか乗らないかは別としても、外の世界の話だけは聞いてみたい。わたしが知ることができるのは、平穏なラパロの村の日常事でしかない。ああ、せっかくのお客人になんのおもてなしもしないとは、とんだ不作法を演じてしまった。客人が絶えて久しいものだから、正式なやりかたは忘れてしまったよ。まあ、ありあわせのものしか用意できないが、ここでちょっと待っていてくれたまえ……」

エルディールは立ち上がった。グルーダのために、厨房から酒と食物を調達してくる様子なのだ。

エルディールとの会話はどこか噛み合わないところがあって、いらいらとした。なにか、子供をあしらうような態度でまるで本気でとりあってもらえていないようなもどかしさを感じるのだ。けれども、グルーダはともかく交渉の緒につけたことを満足に思っていた。

怪我の功名というやつかも知れない。

6 リーザの不審

リーザはよく気のきく娘だった。

それは生まれつきの性格というよりも、城に通いエルディールの世話をやいているうちに、自然と身についたものだった。

城主エルディールに不自由をさせないようにと、城の隅々にまで気を配るのが、いまではあたりまえのことになっていた。

そうしたリーザが、城内のちょっとした変化を見逃さなかったのは、当然のことだといえるかもしれない。

まず、身仕度に使っていた料理人部屋の様子が変だった。椅子の置かれている場所が、先週城を訪れたときと違っていた。それだけなら、記憶違いとかたづけられた。しかし、普段使ったことのない、棚のうえの薬瓶の配置まで入れかわっていたのだ。気になったリーザは薬瓶を手にとって蓋を開けてみた。軟膏を多量に使った形跡があった。

城主が使ったのかとも思ったが、いままでそんなことは一度もなかったし、だいいちエルディールには怪我をした様子が見られなかった。

そうやって気にしだすと、城内には他にも気になる変化がいくつも見つかった。

足跡がそうだった。

リーザのものでもない、エルディールのものでもない靴跡が、城内の回廊のあちこちに見つかったのだ。

城主は、自分以外の誰かを城に呼んだのだろうか？

そのとき、リーザはその誰かを、村へやってきた余所者たちと結びつけて考えることはなかった。村人たちの噂では、もう余所者たちの姿をみなくなったということだった。

リーザが、もうすこし注意深く、あるいは距離をおいて観察していれば、城主エルディールの態度の変化にも気がついたはずだった。グルーダとのつきあいがはじまって、エルディールの関心は外の世界に向きはじめていたのだ。

「――村ではなにか変わったことはなかっ



たかい？」
「――リーザはラパロの村以外にどこかいってみたいところはないのかい？」
日頃、聞かないような質問を、続け様にリーザに浴びせるのだった。いつもとくらべてエルディールが陽気なのはリーザも感づいていた。
予定していた仕事をひととおり片付け、返り支度をおえたところで、リーザは思いきってエルディールに聞いてみた。
「城主さまは、ほんとうは城の外に出てみたいのではありませんこと？」
隠し扉の前までリーザを送ってきたエルディールは、その質問には素直にこたえなかった。
「どうしてそんなことを聞くんだ？」
「今日の城主さま、なんとなくいつもと違っていたから……。なにか、あたしに隠しているようなこと、ありません？　たとえばなにかいいことがあったとか」
「いいことと、いえるかどうか。いや、いや、隠し事というほどのことではないんだ。いずれにしろ、リーザ、きみが心配しなければならないような厄介事じゃないことだけはたしかだ」
客人の痕跡も気になった。
「なにか、あたしの仕事ぶりとかで、不満なところがあったら、おっしゃってくださいね。あたし、できるかぎりのことをしますから……」
「ああ、これといった不満はなにもない。リーザにはいつも感謝しているよ」
しかし、リーザにはエルディールがほんとうのことをいっていないのがわかった。
祖父の庵に帰りつき、その日の城勤めの報告をすませたリーザは、夕食のあとの食卓を挟んで祖父に聞いてみた。
「おじいさま、あたし以外のだれかをお城へ行かせたりしていません？」
「うん？　城でなにかあったかな。わしはそんなことをした覚えはないがな」
リーザの祖父は村の長老だった。
実質的な政権は長男に譲っていたが、祖父の意向を無視してなにかが決められることはけっしてなかった。村の誰かが城に出入りをはじめたとすれば、祖父もとうぜんそのことを知っているはずだった。
「気のせいかもしれないけど、だれかが城を訪れたかもしれないの」
「城へは簡単に出入りできないのは、しっておるじゃろう。秘密の通路を伝って城に入る以外に手立てはないんじゃから、鍵がないことには、なんびとも城には近づけんはずじゃが……。リーザ、城の鍵をだれかに盗まれたことはなかったろうな？」
「ええ、それは……」
「ことに、数日前まで村の周辺をうろついていた、ならずものたちに出会ったりしたことはなかったろうな？」
リーザは首をふった。
「でも、先週へんなことがあったの」
城からの帰途、一時的に記憶を失ったことを祖父に話した。
「うん。ならずもののなかに、ひとり幻術を弄する魔女がいたという噂は聞いた」
長老は考えこんでしまった。
「城主さまには、なにか変わった様子はなかったのか？」
リーザは、エルディールがしきりと外の様子に関心をよせていたことを話した。
「うむ。外の世界にな……。なにか、よからぬことがおきねばよいが……」
長老は腕組みをしたまま、黙りこくってしまった。

翼あるものの肖像

イースⅣ プレストーリー

「ねえ、おじいさま。城主さまをお城から連れ出してはいけないの？」

エルディールがそう望むのであれば、そうさせてやりたいとリーザは思っていた。

「それは、だめじゃ」

長老は、にべもなくいった。

「どうして、どうして城主さまはお城から出てはいけないの？　これじゃまるで罪人といっしょじゃないの。あんまりだ、おじいさまにはエルディールさまの悲しみがわかってないのよ。かわいそう、あまりにエルディールさまがかわいそう」

リーザはテーブルに身を乗り出して、感情をあらわに祖父に訴えかけた。

「……かわいそうか。わかってはおる。わかってはいても、出すわけにはいかん」

長老は苦悩の表情でいった。

「どうして！　ちゃんとわけを話して。あたしはもう子供じゃないのよ。なぜ、エルディールさまをとじこめなければならないの。翼の人々とラパロの村人の間になにがあったの？　どうして長い間、城と村との行き来が途絶えていたの？　まだまだ、わからないことはいっぱいある。翼の人々のことを教えてください。おじいさまは、昔のことをなんでも知っているんでしょ」

リーザは真剣な表情で祖父に詰め寄っていた。

「そうじゃな。いままでわけも話さずに、城主さまの世話をさせてきた。こどもだと思っていたが、いつの間にやら分別ある娘に成長したのだな。いずれはこういう時もくるとは思っておった。話して聞かせようとも。すべて話して聞かせよう……」

長老は孫娘の顔をしげしげと眺めながらゆっくりとした調子で話しはじめた。

「そもそものはじまり、この世に翼の人々とわれら人間が生まれたところから話をはじめなければなるまいな……」

長老は目を細め、どこか遠くを見つめるような眼差しで、セルセタの地の翼の人々にまつわる伝説を語りはじめた。

7　グルーダの野心

帰りの遅いグルーダに、ガディスは苛立っていた。

深夜、城に潜入して四日。グルーダは毎日のように城に出入りしていた。しかも、ガディスたち手下をおいて単身で……。

「お頭（かしら）、遅いな」

草のうえに寝転がりながら、ガディスは天を仰いでいった。

空は暮れかかっていた。

「なに、いらついてるの」

バミーは足元にひろげた雑多な草花を袋に詰めていた。バミーは、昼間聖域のあちこちを歩き、薬草を採取してまわった。

袋に詰めているのは、その日の収穫。天日に乾して水気を抜いてあった。

「わかった。腹ペコで、機嫌が悪いんだ」

「違うさ。腹なんか空いちゃいない。こう暇を持て余したんじゃ、体がなまってしまう」

「でも、グルーダの命令だからね。あんまりうろちょろするのも具合が悪いだろ」

「おれたちも、連れてけばいいんだ」

大男はむっくりと起きあがった。

「だんだん、帰りが遅くなってくるわね。ああ、お腹すいちゃった……」

袋詰めの作業を終えて、バミーはガディスを振り返った。

「水臭いんだよ、あいつ。ひとりでなんでも勝手に決めて、ひとりでやってしまう。おれたちにはなんの説明もなしだ……」

「部族一の知恵者なんだから、すきにさせとけばいいのよ」

「おれは、こんなまだるっこいやりかたは嫌いだ。エルディールだかなんだか知らないが、力で屈伏させちまえばいいんだ」

「あたいに腹立てることないでしょ。文句があるんなら、直接、お頭にいいなよ」

「そういうのは、嫌いなんだよ」

ガディスは不貞腐れて、またごろんと草に寝転がった。

そのときようやく、窪地（くぼち）の穴からグルーダがひょっこり顔を出した。

「待たせたな」

仲間にむかってグルーダは、穴から麻袋を投げてよこした。

「なになに、今日もおいしいもん調達してきた？」

バミーはさっそく麻袋に飛びついた。

「別に、おれたちは餌を待ってる飼い犬じゃないんだからな……」

ガディスは起きあがっていった。

「どう、エルディールの懐柔策（かいじゅうさく）はうまくいってる？」

バミーは袋のなかから食物を取り出し、地面にひろげていった。魚介類の干物、乳製品、乾し肉……。簡単に手に入りにくい値の張るものばかりだった。

「ああ、説得はうまくいってるよ。けれども、完全に仲間にひきいれるには、もうすこし時間がかかりそうだ」

グルーダが穴から這い出してきた。

「なんだったら、おれが力ずくで仲間に引きいれてやってもいいんだぜ」

それをやられては困るから、あえて城内へは連れていかないのだ。

「そうね、なんだったら、あたいも色仕掛けで協力してやってもいいよ。エルディールって、けっこういい男そうだし」

それが通用する相手だったら、とっくにそう願い出ている。

ここは、正攻法でいくしかないのだ。一対一でとことん話し合う。たっぷり時間をかけて……。

「ともかく、飯にしよう」

グルーダは、仲間のたわごとを聞き入れようとはしなかった。

「いつまで待てばいいんだ。答えろ」



ガディスはグルーダの胸ぐらを摑んだ。

「はなせ、おれにもわからん」

グルーダはガディスの腕を払いのけようともがいた。けれども、ガディスは手加減を忘れていた。

「わからんだと。そんな答えで納得できるか。今日こそはすべてを話してもらうぞ。グルーダ、おまえの考えてることすべてだ。おまえの計略すべてだ。どうやって世界を手中におさめようというのだ。正直に話さないなら、もう、力は貸さない。おれひとりで部族のいる集落へ帰る」

ガディスはグルーダの襟元を摑んだ腕に力をこめ、グルーダのからだを宙吊りに持ちあげた。

「ちょっと、ガディス。やりすぎよ」

バミーの制止も、逆上ぎみのガディスの耳には入らない。

首を絞められ、グルーダの顔は真っ赤に膨れあがっていった。

「わ、わかったさ。……話す」

グルーダが声をふりしぼって苦しげにいった。

焚火に乾し肉をあぶりながら、グルーダは話をはじめた。

「まずは、おれたち闇の一族がどうしてこうも虐げられた暮らしを余儀なくされているかを話さなければならない」

ガディスは乾し肉には目もくれないで、居住まいをただしてグルーダの話に耳を傾けていた。

「おれたち一族が、かつてセルセタの地に覇権を誇った殺戮王アレムの精鋭部隊の末裔であることは知っているだろう?」

「殺戮王アレム？　名前くらいは聞いた覚えがあるわ」

バミーは乾し肉を細く裂いてぴちゃぴちゃと音をたててしゃぶっていた。

「初めて聞く名だ」

ガディスは首を振った。

「大人たちの間でも、一族の来歴を知るものは少ない……」

「なぜ、年若いおまえが知っている?」

ガディスは聞いた。

「知らないの？　二年前の飢饉のとき、西北の村、ザバロを襲ったことがあったじゃない。大人たちが金目のものや食いものに群がってるなかで、このこだけ村長の屋敷の倉に上がり込んで、古文書を探してたの。そんなもの腹の足しにもなりゃしないのにね。その古文書を読み解いて、昔のことを知ったってわけ。そうでしょ」

バミーの言葉にグルーダは頷いた。

「なにしろ、無学な大人ばっかりでしょ。まともに字が読める奴、いないのよ。そんななかで、読み書きに明るいグルーダは、指導者たちにも一目おかれていたのよ」

「それくらい知ってるさ」

ガディスは不快そうにいった。

「機会あるごとに古文書は探していたんだ。そうやって集めた歴史についての断片を判じ物を解くみたいに根気よく繋ぎ合わせていった。そしてようやく、この国と翼の人々の関わりが見えてきたんだ……」

時をほぼ同じくして、ラパロの村と聖域の草叢で、セルセタ建国の歴史が語られようとしていた。

8　殺戮王アレム

有史以前のできごとについては、読者に語るべきことはそう多くない。

天地創造の物語りが神話や民謡として、語りつがれ唄いつがれてきている。

その一端は、すでにご紹介したエルディールが竪琴で奏でた伝承歌として、うかがい知ることができるだろう。

人間たちの文明が未発達な時代において、すでに有翼人たちは高度な文明を築くに至っていた。

翼あるものの肖像

イースⅣプレストーリー

有翼人たちは都市を築き、人間たちはその周辺に小さな村落を築いた。

人間たちは有翼人たちを、神そのもの、あるいは神の代理人として、崇め畏れてきた。農作物や狩猟の獲物を神への供物として、すすんで有翼人たちへ捧げた。

有翼人たちを神と崇めることで、人間集団の結束と安泰もうまく保てたのだ。

人間社会の文明が未発達な段階では、人と有翼の民の関係は、きわめて良好な関係にあった。

有翼人たちは、人間たちに干渉して利便な文明技術をおしつけたりするようなことはなかった。けれども、両者が接触をもつことで、人間社会の文明発達を促す結果になったことは確かだ。

農耕の技術、鋳鉄、医術、航海技術、荷車による運搬、交換経済の発達……。

人間社会は徐々に豊かさと活気をおびていく。村落が結集して小都市がうまれ、権力をめぐる闘争がくりかえされ、やがて大きな国家として平定されていった。

その間、権力の座を狙うものたちは、常に有翼人たちの超文明の力を利用しようと頻繁に有翼人たちとの接触をはかった。

神官に擬して配下の知恵者を有翼人の都市に送りこみ、超文明の秘密を盗ませようとしたのだ。

けれども、有翼人たちの超文明は、あまりに高度に発達しすぎていて、その時代の人間たちの知恵では、とうてい理解できないものだった。

権力者たちは、武力闘争を有利にすすめられるような、武器や殺戮器械に応用できる技術を欲していたのだ。ところが、自らの手を血で汚すことを極度に嫌う有翼人たちは、戦闘に直接役立つ武器の類は一切持ち合わせていなかったのだ。

それでも、すぐさま武器の製造に役立ちそうな技術はいくらでもあった。

遠く離れたところに声を伝える箱。松明の数十倍の明かりを発する球体。鋼よりも強靭で腐りも錆びもしない金属。

神官たちはそれらの製造法を知ることはできなかったが、いれかわりたちかわり都市を訪れては、実物を盗み去っていった。

けれども、それらの盗品が戦闘に役立つことはなかった。盗品を分解したところで、その構造を理解できるわけもなく、まして模造品を大量に製造することなど、できようはずがなかった。

有翼人の技術を学び、人間社会に応用するには、もう何段階かの文明の発達を待つしかなかった。

あるいは、両者の文明の落差を一気に解消しようとするなら、有翼人からの積極的な指導や援助を仰ぐか、もしくは有翼人を配下につけて強制的に人間のために超文明を活用させるしかなかった。

しかし、いくら小国家間の戦闘が日常化し、殺伐とした時代だとはいえ、人々はまだ、有翼人を神と崇めかしずいていたのだ。権力者においても、有翼人を束縛してまで、本気で超文明を手にいれようとする者は、ごくわずかしかいなかった。

このころを境に、有翼人たちの文明は急激に衰退をはじめた。人間たちが地上に猛烈に繁殖していったのと対比的に、有翼人たちの数は減少の一途をたどっていった。

有翼人たちは人間たちのみにくい権力闘争を見るにしのびなく、都市内での閉鎖的な社会生活に埋没していく。

人口の減少に伴い、超文明そのものも継承されないまま徐々に風化していった。

そして、時代はさらに下り、互いに覇を競う小国家が分立するようになった。

それらの小国家のなかでも、ひときわ広大な国土を有し強大な国力を誇っていたのがセルセタだった。

そして、セルセタの地を恐怖政治で治め、さらに近隣諸国をも手中におさめようと貪欲に狙っていたのが、殺戮王の名で怖れられたアレムだった。

アレムはセルセタの一豪族にすぎなかったが、国家をわがものにするために、あらゆる権謀術策を弄して国王にとりいり、宮中の反対勢力を懐柔し失脚させあるいは謀殺したうえで、国王を放逐し、自らが王座についた。三十代なかばのことだった。

それまで平穏だったセルセタは、アレムが国王に君臨したことで一変した。

アレムはまず、反対勢力をすべて暗殺した。そして軍隊のなかから列強の兵士を選り抜き、王に忠実な精鋭部隊を編成した。これが、後々の闇の一族の前身というわけである。

アレムは、民への課税と徴兵を強化し、軍隊を増強した。アレムが軍備を固めていったことで、近隣諸国との緊張感は一気にたかまっていった。近隣諸国も負けじと自国の軍備を補強していった。

国と国との境で一進一退の絶え間ない戦闘がくりかえされていった。

アレムはほとんどセルセタの兵を動かすことなく、奸智をもって諸国を対立させ、紛争の火種をあちこちにばらまいた。

そして、諸国が日に日に疲弊していくのを座して待ったのだ。アレムのねらいは世界を手中にすることだった。

しかし、諸国が疲弊するのと同時に、セルセタもまたアレムの圧政のもと疲弊せざるをえなかった。重い徴税は、ひとびとの暮らしを圧迫し、まじめに働く気力を奪っていった。人心は乱れ、職をもたないものが昼間っから飲んだくれ、物盗り追剝ぎ放火が横行し、無意味な殺しあいが連日どこかでおこっていた。

けれども、殺戮王アレムは人心や治安の乱れには無関心だった。わが権力の肥大化にひたすら勢力を注ぎこんだのだ。

民はひたすら国王とその精鋭部隊を恐れるのみで、なんの抵抗もしめすことがで

きなかった。

けれども、真に国家と民の不幸を憂える者もまったくいなかったわけではない。

弱小豪族ゆえに国王からの監視の目を免れたコルベル家の人々が、その憂国の一団であった。

コルベル家の人々は、質実剛健を旨(むね)とし、正義と博愛を尊んだ。武術と学問に励み、人徳の向上に努めることを、一族共通の教えとしていたのだ。

その、コルベル家に跡取りとなる男の子が生まれたのが、ちょうどアレムが王座について圧政をしいた年だった。

男の子は、レファンスと名付けられた。



9 レファンスと五忠臣

殺戮王アレムの圧政とともに成長したレファンスは、ある意味ではアレムに対抗すべき運命を背負っていたといえるかもしれない。

レファンスには、豪族の跡取りとして生まれたという幸運もあったかもしれない。けれども、レファンスひとりの知恵と力と勇気だけでは、殺戮王アレムの暴虐を粉砕しえなかっただろう。

レファンスのまわりには、さらに幸運なことに、五人の賢者が付き添い、常にレファンスの成長を見守っていたのだ。

ひとりはタリムといって先代からコルベル家に仕える忠臣だった。タリムは精霊使いとして、コルベル家の神事を司どっていた。また、学問全般に秀でた男だった。

タリムは先代よりレファンスの教育をいいつかった。タリムは、学問や武術、そして、コルベル家の家訓である正義と博愛の精神を徹底してレファンスに教えこんだ。

それと同時に、タリムは将来レファンスの手足となってレファンスとともに戦ってくれるであろう若き側近たちも養成していったのだ。それが、レファンスとあい前後して領内に生まれたものたち、ミーユにラディーにスラノにトリエだった。

ミーユは後に五忠臣の中心的人物になるのだが、レファンスとまったく同じ日に生まれた男だった。

レファンスといちばん仲良くした友であり、後々もレファンスの最大の理解者となった。物静かで神秘的な人物。非常に明晰(めいせき)な頭脳の持ち主で、あらゆる状況に冷静で的確な対応策をこうじることができた。

ラディーはミーユとは対称的に、明るく温厚な性格の持ち主。困難な状況下にも笑顔を絶やすことはない。

長身のスラノは武術に秀でた男だった。長じて優秀な戦士となって縦横無尽の働きを見せることになる。

トリエは五忠臣のなかでは唯一の女性だった。時代も境遇も違うが、闇の一族のバミーと同様、魔女として幻術の数々を習得していくことになる。しかしまた、戦士としても才能を発揮していく。

レファンスは成長とともに、セルセタの殺伐とした現実を知っていく。そのまちがった現実がただひとり、殺戮王アレムによってもたらされたことも……。

レファンスは十五歳のとき、国王アレムを打倒しなければ、セルセタの民に幸福が訪れないことを悟った。それと同時に、アレムの政権を倒すには、慎重に事を運び、民衆からの圧倒的な支持も得ていかなければならないことも知った。

それから五年、レファンスは忠臣を伴いひそかに国土を旅して、アレムへの反対勢力の結集をはかっていった。

蜂起(ほうき)のチャンスを摑んだのはレファンス二十歳の年のことだった。

10 レファンスの逆襲

このとき、アレムの恐怖政治もまた二十年目を迎えていた。国土はますます荒廃し、民衆は抑圧にあえぎ、なんの希望もみいだせないまま暗澹(あんたん)たる気持ちで死者同然に日々を過ごしていた。

アレムの視線は常に国外に向けられていた。近隣諸国はいよいよ疲弊し国力を衰弱させていた。いよいよ、おおいなる野望を現実せしめる時がきたことをアレムは知った。兵の大多数を率いて初めての遠征を敢行した。大兵力による強襲をかけ、圧倒的な勝利をおさめ、隣国を併呑(へいどん)したのだ。

わずか、一月足らずの間にあげた戦果だった。

勝利をおさめたアレムは、生き残った敵兵たちを虐殺し、城下を焼き払い、富を収奪した。

兵の一部を残し、アレムは意気揚揚とセルセタへ凱旋(がいせん)したのだった。

アレムは、兵に休養を与え、軍備を補

翼あるものの肖像

イースIV プレストーリー

給した後、すぐさままた別な隣国を攻め落とすべく、大遠征に出発するつもりでいた。

ところが、城下の様子がおかしいことにアレムは気づいてしまった。

一ヵ月国を留守にした間に、国内の反対勢力が結束を固めた気配なのだ。その、中心的存在がコルベル家のレファンスと五忠臣であることもアレムは摑んだ。

このときアレムは、遠征に出発するか、国内の不穏勢力をまず叩くべきかの選択を迫られた。

遠征を遅らせれば、諸国に防衛を固める時間的余裕を与えてしまう。ここは一気に攻めなければならないところなのだ。遅れれば遅れるだけ、戦闘を長引かせてしまう結果になる。あるいは、この間に諸国が同盟を組んで、アレムの軍隊に共同戦線で対抗してくることも考えられた。

かといって、国内をそのままに遠征にでたとしたら、帰還までの間に反対勢力の結束をより強固なものにしてしまうおそれがある。

レファンスと五忠臣たちをひっとらえて処刑するか、あるいは暗殺してしまうことは簡単なことのように思えた。

アレムは精鋭部隊を遣わして、コルベル家の皆殺しを謀った。

けれども、まるでアレムの考えを読まれていたかのように、精鋭部隊の襲撃は思わぬ反抗にあってしまった。

精鋭部隊は目的をとげられないまま、敗走してきたのだ。

ここでアレムは、有翼人たちを利用することを思いついた。有翼人たちの超文明をもってすれば、小人数の部隊を派遣するだけで、簡単に敵国を制圧できるはずだと考えたのだ。

アレムは、城下町とはまったく別個に存在していた有翼人の町に、自ら軍隊を率いて乗り込んだ。無抵抗な有翼人たちを拘束下においてしまったのだ。

自由を奪われて初めて、有翼人たちは人間たちの闘争に無関心でいられないことを思い知らされたのだ。

アレムは有翼人の首長に《超文明の大いなる力》の引渡しを迫った。

しかし、首長はその要求に容易には同意しなかった。

暴君アレムに《超文明の大いなる力》を与えれば、たちまち世界を我が物とし、世界全体を恐怖のどん底に突き落とす結果になるのが明白だったからだ。

《超文明の大いなる力》は、その運用を誤れば、世界を破滅へ導いてしまうのだ。

一方、コルベル家のレファンスらは、アレムの精鋭部隊を退け、アレムの動向を窺っているところだった。

善良な民衆を基盤とした、反アレム勢力の結束には成功していたものの、軍隊すべてを敵にまわして戦えるだけの準備は整っていない段階だった。

しかし、アレムに自分たちの反抗の意志を知られてしまったいまとなっては、すぐにでも暴君アレムを倒すしかなかった。

レファンスは、五忠臣を呼んで協議を重ね、アレムを葬り去るしか手立てがないことを確認した。

その矢先に、アレムが有翼人を拘束したという知らせを受けたのだ。

レファンスには、アレムの狙いとするところが明白に読み取れた。

アレムは、古代超文明の力を手中にしようとしているに違いないのだ。

レファンスは、即座に行動を起こした。五忠臣のみを率いて、有翼人を救出するために有翼人の町に夜襲をかけたのだ。

めざすは、虐殺王アレムただひとりだった。城を離れ、町の広場に野営していたために、王の身辺警備が手薄になっていたのもレファンスたちにとっては幸運だった。そして、逗留が長引くにつれ、兵士たちの緊張感が次第に薄れてきていたのもまた、レファンスたちに有利に働いた。また、拘束されていた有翼人たちも、レファンスら反抗勢力のことを知っていて、レファンスに協力したのだ。

有翼人たちの住居には、一戸ごとにそれぞれ兵士がついていた。レファンスたちの到着を知った有翼人たちは秘密裏に連絡をとりあい、寝静まっている兵士たちの刀や鎧を隠蔽してしまったのだ。

レファンスらは、街角に立つ衛兵たちを切り倒し、殺戮王の居所を探し回った。

しかし、その居所へは難なく辿りつくことができたのだ。事態を了解した有翼人たちが先導してくれたからだ。

手薄とはいっても、王の警護には百名近い兵士があたっていたのだ。しかも、その半分は寝ずの番をしていた。

したがって、レファンスは十倍近い兵を相手に戦ったのだ。なかでも、屈強の戦士スラノと魔女トリエは獅子奮迅の戦いぶりをみせた。

戦闘は短時間で終決した。

逃げ惑うアレムの首は、レファンスが討ちとった。

有翼人たちは解放されたのだ。

＝英雄レファンスの治世

レファンスが殺戮王アレムを倒すまでのセルセタの歴史については、長老とグルーダとでは、それぞれの知っているところですでに食い違いもあったし、それぞれ省略も加えたので、必ずしも一致してはいなかった。それに、ある程度以上昔のはなしになると、伝承の課程で事実そのものに脚色が加えられていることも否めない。

けれども、殺戮王アレムが葬り去られて以降の歴史については、かなり正確な

かたちで伝えられていた。
アレム以降はいまのセルセタ地方の有り様と密接に関連したかたちで歴史が推移したのだ。
長老とグルーダが夜を撤して別個に語る歴史は、ほぼ一致するかたちで収束していくことになる。
グルーダのもとでは、満腹になった魔女バミーがこっくりこっくりと舟をこぎはじめていた。けれども、ガディスは熱心に聞き入っていた。
むろん、長老のもとでは、孫娘リーザが興味を失うことなく話に耳を傾けていた。
物語りはいよいよ佳境を迎えた――。

レファンスがアレムを葬ったことで、軍隊はあっさりとレファンスに投降した。
精鋭部隊だけが、投降をきらって国外に逃げのびたのだ。
精鋭部隊は反対勢力の暗殺や粉砕に直接かかわってきたのだ。セルセタの民衆の最大の敵といってもよかった。アレム亡き後部隊の兵士たちが民衆の怒りを買わずに無事でいられるわけがなかった。
諸国を放浪した末にセルセタの地へ密かにまいもどったのがグルーダたち闇の一族の祖先ということになる。
だから、セルセタの村々の人々がいまだに闇の一族を毛嫌いしているのも、当然のことだといえた。
また、闇の一族の浪等たちが、武術に秀でているのも、血統的なものだということが窺い知れる。
闇の一族もまた、セルセタの民にたいして深い恨みを抱きつづけてきたことも確かだった。

アレムの圧政から解放されたことを知った民衆たちは、歓喜に沸き返った。
民衆の圧倒的な支持を受けて、レファンスがセルセタの王位につくことになった。
有翼人たちはレファンスの即位を祝福した。それと同時に、かつての人間社会への無関心無干渉の態度を改め、レファンスの治世を積極的に支援することにしたのだ。
有翼人の首長は、レファンスの勇気を讃え、《古代超文明の力》を借りて、人間としての極限を発揮できる力を与えた。
超人となったレファンスは、同時に三つのものを護る役割を負わされたのである。
それは、セルセタの国土、有翼人の社会、古代文明の大いなる力の三つであった。
アレム打倒に活躍した五忠臣たちは、即位に際してあらためてレファンスに忠誠を誓い、側近として主君の治世に力を貸すことになった。
レファンスは、手始めに長きにわたるアレムの圧政のもとで荒廃した国土の復興に乗り出した。
民衆は、希望をもって荒れた田畑や住居の回復に汗を流した。
有翼人と民衆が一体となった都市づくりもなされた。
有翼人の築いた都市は、堅固な城塞都市として生まれ変わった。
城塞都市の周辺には新たに人間たちが住むための都市が建設された。
ふたつの都市はそれぞれ、『白銀（しろがね）の城塞』と『青銅（せいどう）の街区』と呼ばれた。
また、セルセタの伝説にちなんで、黄金（こがね）の神・月の女神・地べたの神・お日さまの神をまつる四つの神殿も建設された。こうして、人と翼の民との新たな共存関係が生まれたのだ。
アレムの死をもって、諸国との緊張関係も自然と緩和された。レファンスは土木事業の完成を待って、五忠臣を従え諸国を歴訪した。諸国王と会談しては相互不可侵の約束を交わしていった。

こうして、レファンスの治世のもとに、諸外国も含めて、平和で友愛にみちた泰平の世がつづくことになったのだ。
若くして王位についたレファンスは、生涯をセルセタの発展と民衆の幸福とのために捧げ、伴侶をめとることはなかった。
レファンスはやがて自らの死期が近いのを悟り、王位を退いた。そして、《古代超文明の大いなる力》を護る役目を五忠臣たちに託した。
そして、将来セルセタの地に危機がおとずれたときには、有翼人の住む『白銀の城塞』も含めて、セルセタ全域を邪悪な野望を抱くものから覆い隠すように五忠臣に命じたのだった。
そして、《古代超文明の大いなる力》を借りて将来自らの魂を呼び覚ますための術を施し、静かに息をひきとった。
残された五忠臣は、レファンスの命令を忠実に守った。そして、その使命をそれぞれの子孫に受け継がせ、レファンスと同様の術を使って、安らかに眠っていった。

それからさらに数百年が経過した。
英雄レファンスの施策は忠実に受け継がれ、セルセタは安泰のまま発展をとげていった。けれども、いつしかセルセタにも黄昏の時がやってきた。国力の衰退がはじまったのだ。セルセタの没落と機を一にして、諸国では国家間の紛争が再燃しはじめていた。
そうした諸国のなかで、勢力を拡大してきたのが、ロムン帝国だった。
ロムン帝国は最終的に強国セルセタを攻め滅ぼそうとつぎつぎと諸国に侵攻していった。
いよいよロムン帝国の軍隊が隣国にまで攻め入ったとき、五忠臣の末裔たちは、レファンスの命令を実行に移した。
広大な国土を、《古代超文明の大いなる力》を発動させて、わずか一週間ばかりの間に、巨大な樹木の森のなかに覆い隠

■徐々に解き明かされる《古代超文明の大いなる力》。秘められた強大な力とは何なのか？

翼あるものの肖像

イースIV プレストーリー



してしまったのだ。

それが、現在のセルセタ一帯を覆う深い樹木の海＝樹海(じゅかい)だった。

セルセタは、ロムン帝国からの攻略をまぬがれはしたが、同時に国家としての体裁も失った。『白銀の城塞』も『青銅の街区』も四つの神殿も、すべて樹海の底に沈んでしまった。

そればかりか、肥沃だった国土の大半も失われ、もともと高地でひとが住んでいなかった痩せた土地だけが、海に浮かぶ離れ小島のように樹海のあちこちに点々と顔を出すのみとなってしまった。そのわずかばかりの土地が、セルセタの民に残された安全の地となったのだ。

厳しい自然環境に制約されて、多くのセルセタの民が命を全うできなかった。セルセタの人口は一挙に激減したのだ。

また、有翼人たちも《古代超文明の大いなる力》とともに秘密裏に住みかを移された。それが、いまの聖域の城ということになる。

五忠臣の末裔たちも、有翼人とともに住みかを移動した。それが、いまの高原の村ラパロである。

それからまた、数百年が経過した。

樹海に浮かぶ村落の民たちは、厳しい環境に順応して、ささやかな暮らしを守り続けてきた。

しかし、かつて樹海の底にセルセタという豊かな国家が存在していたことは、ほとんど忘れ去られてしまっていた。

12　夜は更けて……

「まだまだ語らんといかんことが残っておったのう……」

長老は椅子から立ち上がり背筋を伸ばすと、水瓶から杓で水を組み、しゃべり疲れたのどをひとくち潤した。

「ラパロの村人は、聖域の城の翼の民たちを護り世話をするという役目を負っていたんじゃ。昔は城にも活気があった。村の者大勢で出掛けていって、食事の用意をしたり、洗濯や掃除や庭園の手入れやらをやったもんだった。けれども、いつしかその習慣も途絶えてしまったんじゃ」

「それはどうして？」

祖父から聞く話は、リーザにとってはどれも驚くべき内容だった。圧倒的な事実にリーザは興奮していた。

「翼の民がどんどん減っていって、大勢で世話をする必要がなくなったということがひとつある。それに、むこうからもう世話をする必要はないといってきたのじゃ」

「どうして？」

「わからんかな。英雄レファンスの時代に、人と翼の民とは、共存の関係を築くことができた。けれども、それはわずかな期間にすぎなかった。翼の民は人との関わりをまた拒絶しはじめたんじゃ」

リーザにも、祖父のいっていることがおぼろげに理解できた。

「いよいよ、《古代超文明の大いなる力》が人間の手に渡ってしまうことの、危険度が増してきたからじゃ。ひとつ間違えば全世界の破滅を巻き起こすことにもなりかねん。それに、あいもかわらん人間たちの愚劣な殺しあいに愛想をつかしたのかもしれんな……」

祖父の話をすべて聞き終わって、リーザは城主エルディールの孤独な憂いを、さらに身近なものとして感じられるようになっていた。

「そうか、《古代超文明の大いなる力》というのは、そんなにすごいものなのか。国土全部を森に沈めてしまうとは……」

ガディスは、グルーダの話に驚嘆していた。

「それだけじゃないんだ。《古代超文明の大いなる力》はもっと強大な力を秘めているはずなんだ……」

「わかった。その力を手に入れさえすればいいんだな。お頭、おれはおまえの命じるままについていくぜ……」

ガディスは逞しい腕でグルーダの拳を握りしめていた。

その傍らでは、バミーが横になって寝息をたてていた。

〈つづく〉

古谷徹のボイスダイアリー

星飛馬やアムロ・レイより、タキシード仮面のイメージが強くなってきた古谷さん。パソコン通信でも、セーラームーンの話題はつきないみたいだよ。

僕がパソコンに夢中になっている理由のひとつに、プログラミングがある。なんていうとカッコいいけど、まだBASICしか出来ない。MSXでは、Cとか機械語も本だけは読んだけど、実際にプログラムを作ったことはない。今、メインのマシンは32ビットのPC-9801DAで、昨年から話題のWINDOWSというOSを使っている。去年の暮れ、『ドラゴンボールZ』のアフレコの帰りにヨドバシカメラに寄り、TURBO PASCALっていうプログラミング言語を衝動買いしたけど、どうも難しい。マニュアルを読んで勉強したものの、マスターするまでには、ちと、時間がかかりそうだ。

ほんじゃ、まずはMS-DOS用からと思い、QUICK-Cってのに乗換えた。ま、これならなんとかなりそう。早くしないと、お年玉年賀はがきの賞品交換の締め切りになってしまう。そう、当選番号の照合プログラムを作りたいんだ。なんせファンからの年賀状も入れるとかなりの数になるので、とても手作業ではやってられないし……。

などと思いながら、僕はドラゴンボールZのアフレコが始まる前のひととき、アスキーから出ている『QUICK-Cプログラミング入門』という本を読んでいた。そこにやって来たのは、相変らずコロコロとしたTマネージャー、青二プロのロゴの入ったブルーの封筒を3つ、僕によこした。

ひとつは明日のプラネタリウム用スライドドラマの台本。あとのふたつは何だろう? 見ると、ぶ厚いほうはファンレターなどの郵便物で、もうひとつのは表に21/金、19-23WAとサインペンで書かれていた。21日金曜日の午後7時から11時まで、早稲田にあるアバコスタジオで仕事らしい。中には文庫本が2冊に台本が1冊。タイトルは『異次元騎士カズマ』となっている。へーっ、カセットドラマの仕事だ。しかもLOGOUTに一杯載ってるみたいなRPG!!

原作本が入ってるってことは、主役かも!? とわくわくしながら台本を開いた。スタッフのリストを飛び越して登場人物のページを見ると、やったーっ!! 最初に〝桜木かずま……古谷徹〟と印刷されている。もう数えきれないほど主役を演じてきたけど、やっぱり嬉しい。しかも脇を固めるのは神谷明、塩沢兼人、山本百合子、原えりこ、と青二プロのスターたちだ。よーし、久々に燃えるぞーっ!

……と、ちょっと待てよ。21日ってことは、あと3日しかないじゃないかーっ。しかも明日はスライドドラマとグラスキー（販売用ビデオ）のナレーション。明後日は横浜銀行のテレビCMに、レギュラーの横浜FMのDJと目一杯詰ってるし……。当日だってレギュラーのテレビアニメ、『美少女戦士セーラームーン』のアフレコが終わり次第、スタジオ入りしなきゃならないぞ。一体、いつ読めってんだよ。まったく、もっと早くよこせよな! しゃーない、通勤電車の往復と、自宅で寝る前に読むっきゃないか。パソ通ちょっと我慢して……（NIFTY-SERVEのFANPLNというFORUMに、『タキシード仮面のアフレコ日記』と題したセーラームーンのアフレコ裏話を書いてるので、見に来てね!）。

さて、ドラゴンボールZのアフレコは3時間弱でいつも終わってしまう。声を合わせる映像はちゃんと色付だし、レギュラーメンバーも慣れてるからだ。この間のビデオアニメなんか、色はもちろんないし、線画だしで、じぇんじぇん自分の役が解んなかった。アニメ業界の人手不足に予算不足は、デモやってもちっとも改善されてないようだ。視聴率がよくて予算のある作品ほど、アフレコ時の状態はいい。

仕事を終えて、僕は事務所にスケジュール確認の電話を入れた。また話し中だ。夕方の時間帯は1回でかかった試しがない。CMなどの単発の仕事は、前日ぎりぎりにスケジュールが決まることもあるので、所属声優の多くが毎日、午後5時から7時の間に電話するからだ。かかったらいきなりアニメ関係担当のデスク、Yちゃんが出た。

早速マネージャーから受取った資料の確認。そして異次元騎士カズマの件も含めて、1週間分のスケジュールの確認をする。巨人×中日戦のナイターの副音声と、SDガンダムのゲーム機（デパートの屋上などに置いてあるやつ）の仕事が入った。まだとりあえずKEEP（仮押え）だけど、また星飛雄馬やらされるらしい。2時間以上あの声で通すのはしんどいなぁ……。

スタジオの外で待っていた4、5人の常連のファンにサインして、駅へ。ポストイットにメモしたスケジュールを、帰りの電車の中で愛用のカシオの電子手帳に入れ直す。そろそろ専用ケーブルで98のデータベースソフトにも保存しとかなきゃ……などと思いながら、僕は青二プロの封筒から、異次元騎士カズマの文庫本を取り出した。

お仕事PRだよ

●美少女戦士セーラームーン

パソコン通信でも超盛り上がっている、セーラームーンのドラマ風CD音楽集。美少女声優たちの歌もアリ。7月1日発売で、価格2800円［税込］。コロンビアレコードより発売。

●ブレーメンの音楽隊

神奈川フィル主催、親子のための夏休みコンサートにゲスト出演。7月31日と8月1日が神奈川県民ホール。8月2日が相模大野グリーンホール。詳細は☎045-331-4001。

●ウイングコマンダー

アメリカ産の未来宇宙戦闘機ゲームで、FM-TOWNS用。マニアック少尉役で、ボクの声がゲーム中に流れるのだ。価格1万2800円［税別］で、富士通から11月末発売予定。

●異次元騎士カズマ

サッカー好きな高校生が、伝説の勇者として中世ヨーロッパにワープするお話。原作は王領寺静さん。7月1日発売で、価格1900円［税込］。角川書店より。左のイラストに注目!





⬅セーラームーンのCDが発売されるよ。

小説ウィザードリィ外伝

女王の受難

作 高井 信
画 末弥 純



ゲームボーイ版オリジナルシナリオ『女王の受難』の小説化もいよいよ第2回へと突入！舞台は恐るべきダバルプスの呪いの穴へと移っていく。末弥純の迫力のイラストを得て、高井信のペンも、ますます冴えわたるぞっ！

前回までのあらすじ

平和なリルガミンに、魔法使いタイロッサムの魔の手が迫った。思いもかけない背信行為に、女王アイラスは衝撃を受け、討伐のお触れを出したのだった。そして、冒険者の集うギルガメッシュの酒場で、5人のパーティーが組まれた。アスワンをはじめ、ドワーフのドゥガン、ホビットのバベット、リーファとレイランの姉弟である。

第一章　リルガミン（承前）

7

アスワンは、これからパーティーを組むことになった面々の顔を見回した。

ドワーフの戦士ドゥガン。

ホビットの盗賊バペット。

エルフの魔法使いリーファ。

エルフの僧侶レイラン。

しょっちゅう行動をともにしているドゥガン以外、その力量は定かではないが、〝ダバルプスの呪いの穴〟に乗りこもうと言うからには、それぞれ腕に自信があるのだろう。皆の顔には、深い決意が表われている。

「で、出発はいつにする？」

アスワンが言った途端、

「早い方がいいわ」

リーファは答えた。

「ぼくも姉の意見に賛成です。なんなら、今すぐにでも」

レイランも同意を示す。

「おいおい、冗談言うなよ」

ドゥガンが慌てて口を挟んだ。

「いきなり地下に降りていくなんて、死にに行くようなもんだ。最低限の準備だけはしておかなくては」

もっともな意見である。猪突猛進の権化のようなドワーフだが、なかなか慎重な面も持ち併せているのだ。

「おれもドゥガンに賛成だな」

バペットが冷静な声で言う。

「装備を整えなくちゃいけないし、〝ダバルプスの呪いの穴〟に関する情報も、できるだけ集めておいた方がいいだろう。準備に、最低一日は必要だ」

「で、でも、一刻でも早い方が……」

なおも渋るリーファ。

アスワンの脳裡に、先ほどリーファが発した「もし仲間が見つからなければ、弟とふたりで行くつもりでした」という言葉が浮かんだ。やはりこの姉弟には、何か特別な事情があるのだろう。そうでもなければ、こんなに焦るわけがない。

できることなら、可愛いリーファの意見を聞き容れてやりたかった。しかし、みすみすパーティーを危険に晒すとわかっている意見に賛成するわけにはいかない。アスワンにしても、このままの装備で危険に満ちた〝ダバルプスの呪いの穴〟に乗りこむ気にはなれないのだ。

「リーファ。今回の旅は、一日やそこらで片がつくわけじゃないんだ。充分な準備をするに越したことはない」

アスワンはリーファをしっかりと見据えて言った。

「三対二だな」

ドゥガンが言う。

「うむ」

頷いたアスワンが、

「出発は明日だ。今日一日、必要な準備をして、明日の正午、ここに集まる。それでいいな？」

と言うと、皆はコクリと頷いた。エルフの姉弟だけは不満そうだが、特に反論する気配はない。一応は納得したのだろう。

最初に行動を起こしたのはバペットだった。

「話は決まった。じゃ、おれは行くぜ。いろいろと調べておきたいこともあるからな」

早くも身を翻し、酒場を出て行こうとしている。続いてドゥガンも、

「おれも」

とアスワンに手を挙げ、扉の方に歩きかけた。

「ああ。じゃ、明日な」

アスワンが言うと、ふたりは、

「おお」

と声を揃えて応え、〈ギルガメッシュの酒場〉を出て行った。

「では、あたしたちも」

リーファも弟を促し、扉へ向かいかける。

「リーファ」

アスワンは思わず声を発した。

「はい？」

立ち止まったリーファ、アスワンの方に顔を向ける。

（なぜそんなに〝ダバルプスの呪いの穴〟にこだわるのか）

口から疑問が出かけたアスワンだったが、寸前で思いとどまった。

「……い、いや、何でもない」

と頭を振る。

「今日はゆっくり休んでくれ。いったん迷宮にはいったら、いつ休息を取れるかわからないからな」

アスワンが言うと、

「ええ、わかってるわ。ありがとう」

リーファは答え、微笑みを浮かべた。ふだん見せてくれる無垢の笑みではない。どこかしら寂しげな笑みだ。

「アスワンさんも、充分に休んでね」

リーファは言い、ふたたび扉に向かって歩き始める。数秒のち、リーファとレイランの姿は見えなくなった。

ひとり残ったアスワンは、主人のバーナスに話しかけた。

「オヤジさん、どう思う？」

「リーファさんのことか」

とバーナス、待っていたかのように言う。

「ああ」

アスワンが頷くと、バーナスは言った。

「どうやらあの姉弟には、何か他人には言えないような過去があるらしいな」

「オヤジさんもそう思うか？」

「ああ」

「やはり〝ダバルプスの呪いの穴〟に関わることだろうか」

「そうだろうな」

バーナスは頷いた。さらに、

「ま、一緒に迷宮を探検することになったんだ。いずれ明らかになるだろう。今、焦って問いただすこともあるまい」

と続ける。

「そうだな」

アスワンも頷いた。全く同意見だった。

「じゃ、オヤジさん。おれも行くよ」

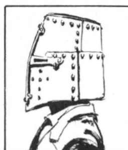
アスワンはニコッと笑みを浮かべて言い、ゆったりとした足取りで扉へと歩を進め始めた。

著者近況



高井　信（たかいしん）

せっかく修理をしたPCエンジン・デュオもぜんぜんやる暇がありません。女王の受難を書き終えても次の企画が編集部から来てしまい、今年の後半はウィザードリィ小説づけになってしまいそうです。



末弥　純（すえみじゅん）

自宅の階段でコケてしまいました。まさかね、と思いつつ3日目にして足は紫色に腫れ上がりアワワと医者に行ったら骨折と言われました。「ほら骨変でしょ」と言いながら患部をグリグリ圧すのはやめて、先生。

女王の受難



〈ギルガメッシュの酒場〉をあとにしたアスワンは、まっすぐに〈冒険者の宿〉へと向かった。リルガミンに出て来て一年、ずっとこの宿の世話になっているのだ。

部屋にはいったアスワンは、長持ちに保管しておいた防具類——盾と篭手と兜を取り出した。

すべて、買い求めたものではなかった。この一年間、数え切れないくらい退治した魔物や荒くれどもから奪い取ったもの——言わば戦利品である。

これらの防具を身に着けることは、滅多にない。ふだんの用心棒の仕事をしている分には大して必要は感じないし、ドゥガンとともに魔物退治に出掛ける際も、全部を装備したことはない。しかし、今回ばかりは事情が違う。〝ダバルプスの呪いの穴〟に乗りこむには、今ある最高の装備を整えても充分とは言えないだろう。

丹念に磨いたのち、アスワンはすべての防具を身に着けた。

もともと着ているプレートメイルに加え、支えの盾、鉄の篭手、真鍮の兜……。

むろん腰に下げているのは、愛用のバゼラードだ。

アスワンはバゼラードをブン！　と振り、ニヤッと口もとを歪ませた。これだけの装備を整えている冒険者は、そう多くはいないだろう。自信から生まれた笑みだった。

しばらくその恰好で室内を歩き回って感触を確かめたのち、アスワンは防具を外した。今から身に着けていても仕方がない。

（防具はこれでいい。あとは、薬（ポーション）だな）

アスワンは思った。手持ちの傷薬（ディオスポーション）は〈酔いどれ酒場〉で使ってしまったし、念のため毒消し（ラツモフィスポーション）も買っておいた方がいいだろう。

〈冒険者の宿〉を出たアスワンは、一路〈ボルタック商店〉へ向かった。

〈ボルタック商店〉は、リルガミンで最も有名な商店である。リルガミンに来た当初は、アスワンもしばしば世話になったものだ。

店主のボルタックは、強欲なことで知られていた。買うときは徹底的に安く買い叩くくせに、売るときは買い値の二倍という法外な値段を平気でつける男なのだ。

しかし、この店で売られている商品の品質の良さには定評があり、不良品を掴まされることは決してない。それに、なんと言っても、冒険者たちが持ち帰る武具類の売買を一手に扱っているのが強味だった。〈ボルタック商店〉がなければ、冒険者たちは余分に入手した武具類の処分に困ってしまうのである。ま、必要悪の存在と言えようか。

ふだんの品揃えはそれほどでもないが、アイラス女王のお触れが出され、冒険者たちが〝ダバルプスの呪いの穴〟に向かうようになった現在（いま）、近いうちに、さまざまな珍しい武具類が店内に陳列されるようになるだろう。古くは〝狂王の試練場〟の時代から、冒険者がリルガミンに集うような事態になるたびに、〈ボルタック商店〉は財を成して行くのだ。

店に足を踏み入れたアスワンの顔を見て、

「よお。久しぶりだな」

色黒、髭面のドワーフが言った。店主のボルタックである。ドワーフの年齢はよくわからないが、かなりの高齢であることは間違いない。

「薬を買いに来たんだが……」

薄汚れた陳列棚を眺めながら言うアスワンに、

「何でも揃ってるよ。何が欲しい？」

ボルタックは言った。

「傷薬（ディオスポーション）を三本、毒消し（ラツモフィスポーション）を一本」

言葉少なに注文してから、ふと思いついてアスワンは尋ねた。

「それと……宝石の指輪はあるか？」

宝石の指輪というのは、どんなに深い地下迷宮のなかでも自分のいる場所がわかるという魔法の力が封じられた指輪である。この指輪さえあれば、魔法使いが〝明瞭（デュマピック）〟の呪文を使い果たしても安心なのだ。

「宝石の指輪？」

ボルタックは聞き返した。

「そんなものを欲しがるなんて……。はは あ、例の穴に潜るつもりだな」

とアスワンの顔を覗きこむ。むろん、〝ダバルプスの呪いの穴〟のことを言っているのだ。

「ああ」

アスワンが答えると、

「そうか……」

ボルタックは頷いた。

「残念だな。ついさっき、売れちまったよ」

と続ける。口調とは裏腹に、表情は嬉しそうだ。

「売れた？」

「そうだ。おまえも知ってるだろう。盗賊のバペットだ。やつが来て、買って行ったんだ。どうやらやつも〝ダバルプスの呪いの穴〟に挑むつもりらしいな」

「バペットが……」

アスワンはホッと胸を撫で降ろした。「売れた」と聞いたときにはショックだったが、ほかの冒険者が買ったというのならともかく、バペットなら問題はない。宝石の指輪はパーティーにひとつあれば充分なのだ。そうとわかれば、もうこの店に用はない。

「そうか。じゃ、薬だけもらって行くよ」

薬と引き換えに金を支払ったアスワンは、

「じゃ、またな」

と軽く手を挙げ、店を出た。その背に向かって、

「頑張れよ。健闘を期待してるぜ」

ボルタックが白々しい声援を投げかけてきたが、アスワンは振り返らなかった……。

外は、もう夕暮れが近かった。

〝ダバルプスの呪いの穴〟に挑戦する準備は整った。今日のところは、ほかにすることはない。

（さて、これからどうするかな）
いつの間にかアスワンの足は〈ギルガメッシュの酒場〉に向かっていた。
店内にはいり、酒を注文する。酒を飲みながら主人のバーナスと話していると、
「よおっ」
陽気な声とともに、ドゥガンが姿を現わした。彼もまた、知らず知らずのうちに〈ギルガメッシュの酒場〉に来てしまったと言う。やはりこの店は冒険者たちにとって、最も心落ち着く場所なのだろう。
その夜。
アスワンとドゥガンは豪快に盃を傾けた。打倒タイロッサムと、仲間の身の安全を祈っての酒宴であった……。

第二章・地下迷宮へ

—

翌日。
〈ギルガメッシュの酒場〉に五人の冒険者が集まった。
ひょんなことからパーティーを組むことになった若者たちである。
皆、それぞれの職業(クラス)にふさわしい装備に身を固めていた。
アスワンとドゥガン——戦士ふたりの装備は、バゼラードとバトルアックスという武器の違いこそあれ似たようなものだが、ほかの三人のいでたちは特徴的だった。
盗賊のバペットは、いかにも堅そうな皮鎧に身を包み、背中にはクロスボウ、腰にはショートソードといった装備だ。さらには、片当てや皮の篭手も身に着けている。また、左手の中指にキラキラ輝く指輪をはめていた。おそらく、昨日〈ボルタック商店〉で購入した宝石の指輪だろう。
魔法使いのリーファは、奇妙な装飾の施された杖を手に持ち、ローブを着こんでいる。背中にしょっている大きな背負い袋が、意味ありげだった。魔法の品物がはいっていることは、想像に難くない。
僧侶のレイランは、銀色に光る鎖かたびらに身を包み、皮の兜を被っていた。手にしているのは、イガイガの鉄球のついた長い棒——モーニングスターだ。
エルフの姉弟は、ふたりとも昨日と同じ黒いマントに身を包んでいた。アスワンやドゥガン、そしてバペットの知識にもない代物だが、どうも不思議な魔力を秘めているようだった。
お互いの持ち物を申告し、地下迷宮を探索するのに充分な装備が揃っていることを確認したのち、五人は〈ギルガメッシュの酒場〉をあとにした。
そして。
冒険者たちは、一路〝ダバルプスの呪いの穴〟へと向かったのであった……。

市街地を抜けた一行は、町外れ——旧王宮の廃虚へと歩を進めた。
廃虚に到着した一行を待っていたのは、ぽっかりと地表に開いた黒い穴だった。斜めに階段が降りている。そう、ここが〝ダバルプスの呪いの穴〟の入り口なのだ。
女王のお触れが掲げられてから、三日が経っている。これまでに、多くの冒険者たちがこの階段に足をかけたことだろう。
アスワンはゴクッと生唾を呑みこんだ。うしろの面々を振り返り、
「行くぞ」
と声をかける。
無言で頷く四人。
アスワンを先頭に、一行は次々に階段を降りていった。
一行が降り立ったのは、結構広い正方形の玄室だった。室内はしっとりと湿っており、カビ臭い。空気はひんやりと冷たかった。
不気味なくらい静まり返っている。だが、今この瞬間にも、地下のどこかで命懸けの闘いが繰り広げられているかも知れない。アスワンの耳には、無謀な冒険者たちの上げる断末魔の悲鳴が聞こえたような気がした。
（いよいよか……）
アスワンは感慨を覚え、と同時に、ブルッと武者震いをした。
（女王様、今しばらくお待ちください）
決意を新たにするアスワン。脳裡には、アイラス女王の美しい顔が浮かんでいる。
沈黙を打ち破ったのは、レイランだった。
「念のため、〝増光(ロミルワ)〟と〝大いなる盾(マポーフィック)〟、それに〝識別(ラツマピック)〟を唱えておくよ」
低い声で言う。
地下とはいえ、〝ダバルプスの呪いの穴〟は暗黒の世界ではない。不思議な魔法の光に照らされていて、近くのものならば充分に識別できるのだ。しかし、明るいに越したことはないし、いつ襲ってくるかわからない魔物に備えて、守備力(アーマークラス)も上げておく方がいいに決まっている。また、魔物の正体を確実に知ることも重要だった。
レイランが呪文を唱えた途端、室内に柔らかな光が満ちた。正面にふたつ、右手方向にひとつ、扉が見える。レイランが〝増光(ロミルワ)〟を唱えるまでは見えなかったものだ。
「どちらへ進む？」
アスワンが言うと、
「任せるよ。まだ、何にもわかっちゃいないんだからな」
バペットが答えた。もっともな意見である。
「そうだな」
頷いたアスワンは即座に、
「では、正面だ」
と決断を下した。どうやらこのパーティーのリーダーは（一応）アスワンということになっているらしい。
前列にアスワンとドゥガン、後列にバペット、リーファ、レイラン。
隊列を整えたパーティーは、ゆっくりと正面の扉に向かって歩き始めた。
扉の向こうには、細長い通路が続いている。しばらく進んだところで、アスワンは立ち止まった。通路がふた股に分かれているのだ。直進方向と右折方向。
「右へ行ってみよう」
アスワンは言い、角を折れた。やはり細長い通路を進んでいくと、扉が見えた。
躊躇なく扉を開ける。そこは小さな玄室だった。〝増光(ロミルワ)〟とはまた違った鈍い光で妖しく輝いている。
四方に扉があり、床には文字が刻まれていた。
《知恵の証しを捜し求めよ。いずれ、道は開かれよう》
「知恵の証し？」
アスワンは首を捻った。
「なんのことか、わかるか？」
一同を見ながら問う。
皆、ゆっくりと首を横に振った。
「ま、いずれ道は開かれると書いてあるんだから、いずれわかるさ」
とドゥガン、呑気な声を出す。
「そうとも。あんまり細かいことは気にしちゃいけない」
バペットも明るく言ったが、エルフの姉弟だけは黙っていた。パーティーを組むことになってから、リーファはまるで別人のように表情が暗くなっている。弟のレイランも、おそらくふだんは明るい性格なのだろうが、これまで笑顔を見せたことはない。やはり彼らには、何か事情がありそうだった。
「とりあえず、先を急ごう」
アスワンは言い、左手の扉を開けた。
外に出ると、また右に扉があった。そこも小さな玄室で、床に文字が刻まれているが、ここの文字はアスワンには読め

女王の受難



なかった。

「これは古代のルーン文字のようね」

リーファが言う。

「さすが魔法使いだな」

感心したアスワン、

「で、なんと書いてあるんだ？」

期待を込めて訊いたが、

「内容までは……」

リーファはさも残念そうに首を横に振った。ほかの仲間も口々に、

「読めないなあ」

と呟いている。結局この文字は、誰にも読めないのだった。

「いずれわかるさ」

またもドゥガン、呑気な声で言う。おそらく、彼の言う通りだろう。旅はまだ始まったばかりなのだ。

その後、パーティーは地下一階を隈なく歩き回った。

豚に似た醜悪な顔のオークや犬のような顔をした妖魔コボルドなど、外界でも目にしたことがある魔物を始め、これまで見たことのない生き物――床をはいずり回る不定形生物リープスライム、鋭い口を持つ甲虫スラストビートル、狂暴な犬の化け物ブリンクドッグなど……さまざまな魔物の襲撃を受けたが、しょせんはアスワンたちの敵ではなかった。リーファの魔法の力を借りるまでもなく、アスワンのバゼラードが、ドゥガンのバトルアックスが、レイランのモーニングスターが、容赦なく叩き潰してしまう……。

魔物を倒したあとは、盗賊バペットの出番である。たいていの魔物が隠し持っている宝箱の罠を外し、中身を頂戴する。大したものははいっていないだろうが、何もないよりはマシだ。

魔物よりも厄介なのは、いたるところに仕掛けられたトラップだった。回転する床(ターンテーブル)や隠された扉(シークレットドア)、さらには、落とし穴（ダメージを受けるピットと、階下へ落とされるシュートの二種）もある。バペットがいなければ、それらの仕掛けを見破ることは困難だっただろう。

パーティーの行く手を阻むものはほとんどなかったが、ただひとつ、銀色に輝く扉だけはバペットの手にも負えないようだった。

「この扉を開けるには、特別の鍵が必要だ。おれの腕が未熟なのではない。どんなに腕の立つ盗賊でも、開けられないだろう」

バペットは言った。いくつもの鍵の掛かった扉を開けたバペットの言葉だけに、説得力があった。

「そう言えば、どこかの玄室に《求む、銀の鍵》なんて落書きがあったな。きっとその鍵が必要なんだよ。銀の鍵が見つかるまで、お預けってことだ」

ドゥガンが言う。

確かにその通りだった。銀の扉に閉ざされた一画が気にならないではないが、現段階ではどうしようもない。

その後、隠された扉(シークレットドア)の向こうで、階下(した)へと続く階段を見つけたパーティーは、迷わずその階段に足をかけたのだった。

2

地下二階に降りても、パーティーが脅威を覚えるような魔物は出現しなかった。いわゆる人魂であるジャックオーランタン、巨大な亀の化け物ジグラル、腐った死体ロッティングコープスなどなど、性懲りもなく襲いかかってくる魔物どもを倒しつつ、ばりばりと進んでいく。

一行が立ち止まるのを余儀なくされたのは、三つの扉が並んでいる玄室のなかだった。床には、

《正しき扉はひとつ。選ぶがよい》

という文字が刻まれている。いかにも不気味なメッセージで、扉を開けるのが

憚られるが、引き返すわけにもいかなかった。この玄室にはいってきた扉が、どこにも見えなくなっている。一方通行の扉の罠に引っ掛かったのだった。

「どうする?」

アスワンが問うと、

「進むしかないじゃないか」

ドゥガンは、あっけらかんと言った。

「そりゃそうだな」

苦笑したアスワンは、

「では、左の扉を開けてみよう」

と言い、左側の扉に歩を進めた。

扉を開け、なかにはいる。そこも小さな玄室。ところがそのとき、

「ありゃ?」

最後尾を歩いていたバペットが声を上げた。

「どうした?」

振り返った四人は、即座にバペットが声を上げた理由がわかった。今しがた通ったはずの扉が消えているのだ。

「ここも一方通行の扉だったか。やられたな」

とバペット。どんどん追いつめられているようで気味が悪いが、こうなったら行けるだけ行くしかない。

幸いなことに左側にも扉があった。一行は選択の余地なくその扉を開け、先へ進んで行った。

途中、階上（うえ）に上がる階段を見かけたが、無視して奥へ向かう。

と――

隠された扉（シークレットドア）の向こう――どんづまりの玄室で、パーティーは金色の光に照らされた奇妙な彫像を見つけた。

フードを被った人型の彫像だ。全身に宝石が散りばめられている。

「こいつはすげえや」

光りものに目がないバペットは、思わず舌舐めずりをした。

「いただきっ」

嬉々とした声を出し、宝石に手を伸ばそうとする。仲間が止める間もなかった。

バペットの手が宝石に触れた瞬間、突然彫像のうしろの空間が妖しく動いた。何かが出現しようとしているのだ。

「うわっ。な、なんだ?」

バペットは奇声を発しつつ、大きく後方に跳び退いた。素早く体勢を立て直し、クロウボウを構える。

姿を現わしたのは、薄汚れた衣裳を身に纏った男だった。

「マ、マーフィーズゴースト……」

リーファがぼそりと呟く。

「こ、こいつがマーフィーズゴーストか」

アスワンは呆然とその汚（きたな）らしい男を見やった。マーフィーズゴーストと呼ばれる亡霊がいるという話は聞いたことがあるが、実際に目にするのは初めてだった。

「こいつには魔法は効かないわ。あなたたちが頼りよっ」

リーファが真剣な口調で言う。

「そ、そうか」

リーファの声で我に返ったアスワンは、バゼラードを抜き放った。

「ようやく、ちょっと歯ごたえのあるやつが出てきたようだな。ふっふっふ」

不敵な笑みを漏らしたドゥガン、バトルアックスを振りかざし、一歩前に出る。やる気満々だった。

レイランはリーファとバペットを守るべく、ふたりの前に立ちはだかった。

亡霊は、まるで何かを訴えかけるように、じわじわと前進してくる。ゾンビのような嫌な歩き方だった。

アスワンには、別に闘う気はない。だが、マーフィーズゴーストにその気持ちは通じそうになかった。

否応なく戦闘に突入。

マーフィーズゴーストは、これまで迷宮で遭遇した魔物どもとは段違いに手強かった。攻撃力は大したことない。だが、動きが遅いように見えるくせに、なかなかこちらの攻撃が当たらないのだ。かなり守備力（アーマークラス）が高いのだろう。

「気をつけて。やつは催眠能力を持っているわ」

リーファが言う。

「催眠能力だって?」

リーファの声に気を取られたのが失敗だった。その瞬間、マーフィーズゴーストの爪がアスワンの剝き出しになった腕を引き裂いたのだ。

「痛ッ」

思わず顔をしかめるアスワン。と同時に、アスワンの頭のなかに、どす黒い霧が沸き起こった。からだの自由が効かなくなり、すーっと気が遠くなっていく。もう立っていられない。アスワンはどっと前のめりに倒れこんだ……。

「アスワン。しっかりするんだ」

ドゥガンの野太い声で、アスワンは目覚めた。

「う、ううう……」

頭を抱えつつ立ち上がる。瞬時にして、アスワンの脳裡に倒れる寸前の記憶が甦った。

「マーフィーズゴーストは……?」

あたりをきょろきょろと見回すが、亡霊の姿はどこにも見えない。

「逃げられたのか?」

アスワンが問うと、ドゥガンは首を横に振った。

「おれたちが倒したよ」

「え? 死骸は?」

「消えちまったよ」

ドゥガンが答える。

「あ、そうか」

アスワンは頷いた。相手は亡霊なのだ。消えてしまっても不思議はない。

「よかったわね」

リーファが言う。

「ああ、迷惑かけたな」

アスワンは言い、床に落ちているバゼラードを拾った。鞘に収め、ひと息つく。傷は大したことはなかった。傷薬を使うまでもないだろう。

ふと彫像に視線を向けると、バペットが嬉しそうな顔をして宝石を背負い袋に詰めこんでいる姿が目にはいった。もう、あらかた取り終わっている。

その視線に気づいたのか、

「大収穫だったな」

バペットはアスワンの方を見て、にやりと笑った。

これ以上はないという至福の表情をしていた……。

マーフィーズゴーストの出現した玄室は、行き止まりだった。

隠し扉（シークレットドア）でもあるのかと思われたが、見つからない。やむなく引き返し、パーティーは一室ずつシラミ潰しに探索し始めた。

調べられるところはすべて調べたが、先へ進む道は見つからない。扉はもちろん、落とし穴（シュート）すらないのだ。

「あたしに任せて」

リーファは言い、〝明瞭（デュマピック）〟の呪文を唱えた。ややあって、

「この一画からは、どこへも行けないわ。完全に閉ざされているもの」

残念そうに言う。

「仕方ないな」

アスワンは舌打ちをした。やはり、左側の扉を選択したのはミスだったのだ。遠回りになるだけならまだ救いもあるが、堂々巡りではどうしようもない。

とりあえず一行は、先ほど見つけた階段を上がってみることにした。

階段の上は、小さな玄室だった。

まず、リーファが〝明瞭（デュマピック）〟の呪文でパーティーの現在位置を確認した。

「ここよ」

女王の受難



リーファは言い、自らマッピングしている地図の一室を指し示す。即座に、

「おいおい、こんなところに階段があったっけ?」

バペットが疑問を口にした。リーファが指差している玄室には、階段なんてなかったはずなのだ。

「その地図、ほんとに正しいのかよ」

ドゥガンの不満げな声に、

「ええ。間違いないわ」

リーファが答えたとき、レイランが驚きの声を発した。

「ね、姉さん。階段が消えているっ」

「ええっ?」

一同が振り返ると、確かに階段は見えなくなっていた。

バペットが階段のあったあたりを念入りに調べるが、階段は見つからない。痕跡すら残されていないのだった。

「一方通行の階段ってわけか。やれやれ……」

バペットは呆れたように呟いた。

「一方通行の階段……」

ほかの仲間も呆然と突っ立っている。扉だけならともかく、階段とは……。皆、そんな大掛かりな仕掛けに対面したのは初めてだった。

ややあって、

「どうする? 一度町に戻って、出直すとするか」

アスワン言うと、一同はこくりと頷いた。

まだ充分に余力は残されているが、未知の迷宮を歩き回ることは、肉体よりも精神的な疲労が大きい。あまり深入りしないうちに、ここらで引き上げるのが正解だろう。この先、どんな陰険な罠が仕掛けられているのか、知れたものじゃないのだ。

〝ダバルプスの呪いの穴〟を出ると、外はもう真っ暗だった。正直なところ、アスワンはまだ夕方くらいと思っていた。ま、仕方あるまい。迷宮のなかでは時間の感覚が麻痺してしまうものなのだ。

旧王宮の廃虚をあとにしたパーティーは、人影のない街を黙々と歩いた。

「では、また明日」

ひとりずつ、仲間が減っていく。

アスワンが〈冒険者の宿〉に戻ったときには、真夜中になっていた……。

3

翌日。

〈ギルガメッシュの酒場〉で落ち合ったパーティーは、昨日の戦利品すべてを持って〈ボルタック商店〉へ向かった。

不必要なものを売り払うためだが、ここにひとつ、問題があった。迷宮内で手に入れた品物は、正体がわからない。〈ボルタック商店〉では正体不明の品物は引き取ってくれないから、売る前には鑑定する必要がある。品物の鑑定ができる職業はビショップだけだが、残念ながらアスワンたちのパーティーにはビショップはいない。ボルタックに金を支払って品物を鑑定してもらわなければならないのだ。

持参した品物を、金を払って鑑定してもらい、必要がないと思ったら売り払う。言ってしまえばそれだけのことで、当然と言えば言えるだろうが、なんと! 鑑定料と買い値は同額なのである。

すなわち、どう転ぼうと、〈ボルタック商店〉が損をしないシステムになっているわけだ。——いかにも強欲なボルタックらしいアコギな商売だった。

結局、今後の冒険の役に立ちそうな品物はほとんどなかった。使えそうな物と言ったら、いくつかの薬(ポーション)と巻き物(スクロール)くらいか。まさに、時間と労力の浪費と言えるだろう。(ま、もともと期待をしていたわけではないが……)

ほくほく顔のボルタックと別れたパーティーは、〝ダバルプスの呪いの穴〟へと足を向けた。

迷宮への階段を降りたパーティーは、まっすぐに、昨日選択ミスをした三つの扉のある玄室に歩を進めた。途中、何回も魔物に襲われたが、パーティーの敵ではなかった。

パーティーは無傷のまま、目的の玄室に到着した。

《正しき扉はひとつ。選ぶがよい》

という例のメッセージが目にはいる。

「よし。今度は右へ行ってみよう」

アスワンは言った。特に根拠があるわけではない。左の扉を選んで失敗したということは、真ん中か右か、どちらかが「正しき扉」なのだ。

扉の向こうは、やはり小さな玄室だった。今通って来た扉以外に出口は見当たらない。

「ここも間違いなのかな」

玄室を出ようとするアスワンを、

「待って」

とリーファが押しとどめた。

「どこか違うような気がするの。調べてみるわ」

〝明瞭(デュマピック)〟の呪文を唱えたリーファは、

「やっぱり……」

呟くように言い、地図を広げた。

「あたしたちは今、このへんにいるのよ」

と地図の一点を指差す。そこは、パーティーがまだ足を踏み入れたことのない

地点だった。
「テレポーターか？」
問うアスワンに、
「ええ。おそらく」
とリーファは答えた。
「この玄室にはいった途端、なんだか奇妙な感覚に襲われたの。ふわっと足が地面から離れたような……。だから……」
とアスワンの顔を見つめる。
おそらく、感覚の鋭い者にしか感じられないような、ほんのちょっとした違和感だったのだろう。リーファ以外、誰も何も感じなかったのだから……。
リーファの感覚が正しかったことは、玄室を出た瞬間に実証された。
明らかにそこは、先ほどまでいた三つの扉のある玄室ではなかった。出て来た玄室を取り囲むように、通路がぐるりと一周している。北と南に、それぞれひとつずつ扉があった。
パーティーは北の扉を開けて先に進んだ。細い通路をしばらく歩いて行くと、階下へ続く階段が目にはいった。それを見て、
「どうやら右の扉が正解だったようだな」
アスワンは満足げに呟いたのだった。

地下三階は、ぐねぐねと曲りくねった細い通路が延々と続いていた。
途中、いくつもの扉を目にしたが、とりあえず無視して先へ進む。もちろん、何か重大な秘密が隠されている可能性もあり、気にならないことはないが、そんなものは、二進（にっち）も三進（さっち）も行かなくなった時点で、ゆっくりと探索すればよいのだ。だいたい、どんな魔物が潜んでいるか知れない扉を無暗に開けて回るのは、賢明な冒険者のすることではないのである。（ひとりドゥガンだけは不満そうだったが……）
どんどん進んでいくと、左手に、いかにも頑丈そうな鍵穴のついている扉が目にはいった。
「何かありそうだな」
アスワンが言うと、
「おれに任せろ」
バペットは自信の笑みを浮かべて言い、扉の前に歩み寄った。腰の袋から鍵開けセットを取り出し、細い針金のようなものを鍵穴に突っ込む。
何度か失敗したのち、
「開いたぜ」
バペットは言い、うしろで見守っている仲間たちに向かってウインクをした。ふっと大きな息を吐く。
アスワンは用心深く扉を開け、なかに踏みこんだ。仲間があとに続く。
そこは、かなりの広さを持つ広間だった。十字型の変わった造りである。正面にふたつの扉があり、そのどちらにも小さな覗き窓がついていた。
パーティーが広間にはいるのと同時に、右側の覗き窓が開いた。何者かが目だけ覗かせ、一行の方を見ている。
パーティーが扉に歩み寄ると、その目の主が口を開いた。
「通行許可証を持たぬ者は、通すわけには行かぬ」
厳しい口調で言う。どうやら門番らしい。
「通行許可証？」
パーティーは顔を見合わせた。
「通行許可証なんて、聞いたことがないわ」
とリーファ。――ほかの皆も同意見である。
覗き窓に視線を戻したアスワンが、
「そんなものはないぜ。どこで手に入れられるだ？」
と言うと、
「自分で捜すんだな」
門番は素っ気なく答え、覗き窓を閉じようとした。
「どこを捜せばいいんだ？」
なおも食い下がるアスワンに、
「この階のどこかで見つかるはずだ。たぶん、な……」
曖昧に答えた門番、続けて、
「ま、頑張るんだな」
皮肉な口調で言い、ピシャリと窓を閉じる。
「お、おい。待ってくれよ」
アスワンは、慌てて大声を出した。ドンドンと扉を叩くが、覗き窓はピタリと閉じたまま。
扉は押しても引いてもビクともしなかった。鍵穴はない。おそらく内側に閂か何かが掛けられているのだろう。左側の扉も試してみるが、結果は同じだ。
「ぶち破ろうぜ」
逞しい腕をぶしながら、ドゥガンが言う。確かに、バトルアックスをもってすれば、扉を破壊することは可能だろう。だが、善良な性格であるアスワンには、それを行動に移すことは躊躇（ためら）われた。
「いや。ことを荒だてるのは好きじゃない。通行許可証があれば通してくれると言っているんだから、捜せばいいじゃないか」
アスワンが言うと、即座に、
「ええ。そうね」
リーファが同意を示した。続いてレイランも、
「ぼくもそう思います」
と頷く。
三人の意見が一致した以上、バペットの意見は聞くまでもなかった。パーティーを組んで以来、ずっと行動は多数決で決定されているのだ。バペットもそのことはわかっているらしく、異議を申し立てる気配はない。
「捜そうぜ、その通行許可証とやらをよ」
バペットは言い、さっさと歩き出した。
「待てよ。ひとりじゃ危険だ」
ほかの仲間があとを追う。
広間を出たパーティーは細い通路をさらに奥に進んだが、少し行ったところで通路は行き止まりになっていた。目の前には、扉がある。
扉を開けると、なかは小さな玄室で、階下へ降りる階段が見えた。
「降りるか？」
アスワンが皆を見回しながら言うと、
「通行許可証はこの階にあるんだろ。だったら、降りることはない。この階の探索が先だ」
バペットが言った。
「そうだよな」
と皆も頷く。
パーティーは、これまで無視して通り過ぎてきた扉を開けて回ることにしたのだった。

4

扉の向こうは、例外なく玄室になっており、
魔物どもが待ち構えていた。
まず最初にパーティーが遭遇したのは、動く死体ゾンビと食屍鬼グールのアンデッド群団だった。
毒攻撃を仕掛けてくるグール六体に、麻痺能力を持つゾンビ六体。数が多いだけに嫌な相手だが、リーファの〝大炎（マハリト）〟一発でゾンビが全滅。レイランが祈りを捧げると、五体のグールが成仏した。残ったグールはアスワンが一刀のもとに斬り捨てる。
――エルフ姉弟の大活躍によって、戦闘は呆気なく終わってしまったのだった。
続いて足を踏み入れた玄室では、いきなり五人の下忍と二人の追い剥ぎが襲いかかって来た。しかし、
「待ち伏せするたあ、上等じゃねえか」
不敵な笑みを浮かべたドゥガンがバトルアックスを構えた途端、適わないと悟ったのか、全員揃って逃走を謀った。
「逃がしゃしないよ」
バペットが逃げ遅れた追い剥ぎの前に

女王の受難



回りこみ、ショートソードを首筋に突きつける。
「ひえええ」
追い剝ぎは情けない悲鳴を上げ、ペタンと尻餅をついた。相手が弱いと見ると、いくらでも威嚇的になれるが、強い相手を前にすると、てんで臆病なやつらなのだ。追いかけて、全員を捕えることもできたが、その必要はないだろう。
追い剝ぎをうしろ手に縛り上げたバペットは、早速尋問を開始した。こういうことは盗賊に任せておくに限る。誰も口出ししようとはしなかった。
「おい、おまえ。通行許可証を持ってるか？」
「も、持ってない」
単刀直入に訊くバペットに、
追い剝ぎは震える声で答えた。さらにバペットが問う。
「誰が持ってる？」
「ガーディアンだ」
「ガーディアン？　どんなやつだ？」
「そこにいる男と似た恰好をしている」
追い剝ぎはアスワンに顔を向けて言った。
「そうか。で、そいつはどこにいる？」
「このあたりでたまに出会うが、今どこにいるかは知らない」
「で、あの扉の奥には何があるんだ？」
「寺院だ」
「寺院？　なんという寺院だ？」
「おれは知らない」
バペットの矢継ぎ早な質問に、次々に答える追い剝ぎ。実に情けないと言うか、素直な男だった。
「なるほどな」
頷いたバペット、ふと思いついて言う。
「ところで、銀色の鍵を見たことがあるか？」
「銀色の鍵？　知らない。見たこともない」
追い剝ぎは即座に首を横に振った。嘘をついている様子はない。
（これ以上、この追い剝ぎからは情報は得られないだろう）
と判断を下したバペット、
「ご苦労だったな」
と言うやいなや、追い剝ぎの下腹部に強烈なパンチを見舞った。哀れ追い剝ぎ、がっくりと首を垂れる。
パンパンと手を叩(はた)いたバペットは、ほかの仲間に向かって、
「聞いての通りだ。ガーディアンとかいうやつが通行許可証を持っているらしい」
得意げに言った。
「何も気絶させなくたって……」
リーファが眉をひそめるが、バペットは気にもしなかった。
「さ。ガーディアンとやらを捜しに行こうぜ」
明るい声で言い、さっさと歩き始めたのであった。
その後も、玄室にはいるたび、さまざまな魔物たちの手荒い歓迎を受けた。蛇と鶏を合体させたような姿のコカトリス、骸骨戦士スケルトンソルジャー、毒を持つ蛙の化け物プラージフロッグ……。いささか手強い魔物もいたが、パーティーに脅威を与えるほどではなかった。
なかには、友好的な輩もいた。修行僧(モンク)と魔法使い(ソーサラー)の一団である。もちろん、友好的と言っても、
「ようこそいらっしゃいました」
とパーティーを歓待してくれるわけではない。ただ単に、無暗(むやみ)に襲いかかっては来ないと言うだけの話だ。玄室にはいったパーティーの方を胡散臭そうに見ており、決して油断はしていない。こちらが怪しげな振舞いをすれば、ただちに襲ってくるだろう。
「われわれは闘うつもりはない。ちょっと話をしたいだけだ」
剣を収めたアスワンが丁寧な口調で話しかけると、彼らは話し合いに応じてくれ

た。だが、先ほどバペットが追い剝ぎから聞き出した以上の情報は得られなかった。

お目当てのガーディアンと遭遇したのは、七番めにパーティーが足を踏み入れた玄室であった。

前列に六人、後列に三人、全部で九人の大人数だ。お揃いのロングソードを持ち、盾を構えている。その姿は、なるほど、アスワンに似ていなくもない。

「おとなしく通行許可証を渡せば、生命（いのち）だけは助けてやるぜ」

ドゥガンが言うが、彼らは聞く耳を持たなかった。それどころか、

「うるさい。やっちまえっ」

リーダー格らしい男の命令一下、一斉にパーティーに襲いかかって来るガーディアンたち。

「仕方がない。やるか」

アスワンたちは互いに目配せし、戦闘体勢にはいった。

強気に出るだけあって、ガーディアンたちの剣技はなかなかのものだった。

加えて、集団相手に最も有効なリーファの魔法が著しく制限されている。彼女が得意とする火炎系の魔法は、通行許可証を焼いてしまう可能性があるから使えないのだ。

状況を瞬時にして把握したリーファが〝悪しき空気（カティノ）〟の呪文を唱えると、たちまち前列の六人のガーディアンが昏倒した。残るは後列の三人だ。

五対三となっては、勝負の行方は見えていた。戦士ふたりとレイランがひとりずつ受け持ち、バペットは後方からクロスボウで、その援護に当たる。

ほどなくして三人のガーディアンは倒され、眠っている六人は縛り上げられた。

早速バペットがリーダー格の男に歩み寄る。慣れた手つきで懐を探ると、一枚の紙切れが見つかった。――『通行許可証』と書かれている。

「見つけたぜ」

ニカッと満足の笑みを浮かべて、その紙切れを頭上高く差し上げるバペット。

「やったな」

アスワンとドゥガンは目と目で頷き合い、がっしりと手を握り合った。

もはやここに用はない。玄室を出たパーティーは、先ほどの広間へと引き返した。

「通行許可証を持たぬ者は、通すわけには行かぬ」

門番が覗き窓から目を出し、さっき訪れたときと全く同じ台詞を口にする。

「通行許可証なら持ってるぜ」

バペットが紙切れを覗き窓に突きつけると、

「うむ。間違いない」

門番は鷹揚に頷き、覗き窓を閉じた。ゴットン！　と大きな音がする。閂を外した音だろう。

ややあって扉が開き、ひとりの男が姿を現わした。今まで目だけしか見せなかった門番だ。

「どうぞ、お進みください」

それまでとは一転、丁寧な口調で言う。奥を覗きこむと、だだっ広い広間が見えた。追い剝ぎの言う通り、寺院なのだろう。

「この寺院の名は？」

アスワンが問うと、

「〈ニルダ寺院〉と呼ばれています」

門番は答えた。

「〈ニルダ寺院〉……」

感銘をこめて反復するリーファ。リルガミン生まれの者にとって、ニルダという言葉は特別の響きを持っているのだ。

「では、私は急ぎますので、これで」

門番は一礼し、奥へ去って行った。無理やり引き止めて、さらに詳しく問いつめることもできようが、アスワンの性格からして、それは許されなかった。

一番尋問したがるはずのバペットも、あとを追おうとはしない。〈ニルダ寺院〉という言葉に気圧されていたのであった。

5

しばし感慨に耽けったのち、パーティーは〈ニルダ寺院〉のなかへと足を踏み出した。

パーティーの前には、やたらと広い空間が広がっていた。〝増光（ロミルワ）〟をもってしても、奥までは見通せない。

むろん、広いだけではなかった。〈ニルダ寺院〉の名にふさわしく、荘厳な雰囲気に満ちている。

寺院の広さ、構造を把握するため、一行は壁に沿って歩き始めた。

寺院の一番奥には、鍵の掛かった玄室があった。何かありそうだが、とりあえず先に進むことにした。〝明瞭（デュマピック）〟の魔法で現在地を確認しつつ、壁際を歩いていく。やがて、一行は入り口に戻ってきた。

寺院の広さは、想像以上だった。おそらくこの階のほとんどを占めているのではないか。四隅に巨大な石柱があり、そのうちのふたつには扉があった。内部は空洞になっているのだろう。

「もしかすると、ほかの石柱にも扉が隠されているかも知れない。調べてみよう」

バペットの言葉に従って、パーティーは一見何もないように見える石柱の周囲を回り始めた。入念に調べながら、ゆっくりと歩を進める。

そのとき、突然、

「うわあああ！」

一行は悲鳴を上げた。突如として、床に穴が開いたのだ。落とし穴の罠（シュート）！

石柱に注意が向き過ぎ、足もとがおろそかになったのが失敗だった。なす術（すべ）もなく階下へ落下する。

パーティーが落ちたのは、細い通路の曲り角だった。

「不覚だったな」

バペットは苦笑いをし、腰を擦りながら立ち上がった。続いて、ほかの仲間も立ち上がる。

「大丈夫か？」

心配げにリーファを見やるアスワン。

「ええ」

リーファは頷いた。幸い、誰も怪我をしなかったようだ。

上を見上げても穴は開いていない。パーティーが落ちるのと同時に閉じたのだった。

「ここがどこか、わかるか？」

アスワンが問うと、

「待って。〝明瞭（デュマピック）〟を唱えてみるから」

リーファは言い、呪文を唱えた。

「ここよ。寺院の真下ね」

地図を示しつつ言う。地下四階に降りるのは初めてだから、当然地図には何も記されていない。

通路は北と東に伸びていた。

東の通路の向こうは、何の変哲もない迷宮が広がっているように見える。

片や、北の通路の向こうは、暗闇に閉ざされていて、先は全く見えなかった。

進むべき方向は明らかだった。

「こっちへ行こう」

アスワンは言い、東の通路を歩き始めた。皆、あとに続く。

ところが、十メートルほど歩いたところで、

「あわわっ」

一行は情けない悲鳴を上げた。突然、周囲が暗闇に包まれてしまったのだ。単に暗いだけではない。本当に、一寸先も見えない真の闇である。

暗闇地域（ダークゾーン）。――テレポーターと並んで、迷宮に挑む冒険者にとって最も厄介なトラップであった。

「〝増光（ロミルワ）〟はどうした？」

アスワンが言うと、

女王の受難



「唱えてるんですけど、効果が表われないんです」
レイランの声が返ってきた。暗闇地域（ダークゾーン）では〝増光（ロミルワ）〟の効果は消滅してしまうのだ。
「引き返すぞ」
とアスワン、即座に決定を下す。賢明な判断と言えるだろう。だが、踵（きびす）を返して歩き始めた途端、
「痛てっ」
バペットが声を上げた。
「どうした？」
問うアスワンに、バペットの声が答える。
「壁だよ。壁があるんだ。前に進めない」
「なんだと!? 今、そちらから歩いて来たんじゃないか」
「そんなこと言ったって、確かに壁があるんだから、仕方ないじゃないか」
バペットの泣きそうな声とともに、
「本当よ。壁になっているわ」
というリーファの声も聞こえてくた。
「そんな馬鹿な……」
手探りで進んだアスワンは、手がゴツゴツした壁に当たるのを感じ、立ち止まった。
「ほ、本当だ。壁が立っている。いったいいつの間に……」
両手で壁の表面を撫でつつ言う。信じられない思いだった。
と――
リーファが冷静な声で言った。
「おそらくテレポーターの罠ね。あたしたちは知らないうちに、暗闇地域（ダークゾーン）に飛ばされたのよ。きっとここは、さっきまでいたところじゃないわ」
「なるほどな」
頷いたアスワン、続けて、
「正確な場所がわかるか？」
リーファの声が聞こえてきた方向に向かって言う。
「それが……」
リーファの困ったような声が返ってきた。
「〝明瞭（デュマピック）〟の魔法は使い切ってしまったのよ。あたしには、どうしようもないわ」
「な、なんだって!? こんな大事なときに……」
ショックを露わにするアスワン。ドゥガンもレイランも同様の思いに捉われていたが、ひとりバペットだけは違っていた。
無言のまま、左手にはめている指輪に向かって強く念じたバペット、
「リーファの言う通りだ。おれたちは、先ほど落っこちた場所から、ずっと北西に離れた地点にいる」
と自信満々に言う。
「え？ どうして盗賊のあなたにそんなことが……」
驚きの声を上げるリーファに、バペットはシラッと答えた。
「黙っていたが、実は、おれは昔、魔法使いだったんだ。〝明瞭（デュマピック）〟の魔法くらい、朝飯前さ」
「そいつは知らなかったぜ」
ドゥガンが驚きの声を発すると、ますますバペットは増長した。
「ま、外に出たくなったら、いつでも言ってくれ。おれ様の〝幻姿（マロール）〟で、一気に迷宮の入り口まで運んでやるよ」
「ええっ？ 〝幻姿（マロール）〟……」
ざわめきが広がる。なんと言っても、〝幻姿（マロール）〟は魔法使いの使える最高位の魔法なのだ。
それまで黙って聞いていたアスワンだが、さすがに見かねて口を開いた。
「おいおい。いいかげんにしろよ。ふざけてる場合じゃないだろう」
「え？ 別にふざけてなんかいないぜ」
あくまでシラを切るバペット。しかし、
「宝石の指輪を使ったんだろ。知ってるんだぜ」
と言われては、どうしようもなかった。
「ありゃ、知ってたの」
バツの悪そうな声を出す。目には見えないが、舌を出している様子が手に取るようにわかった。
「そうだったの……」
リーファが言う。
「なーんだ。そうだったのか。おかしいと思ったぜ」
ドゥガンもホッとしたように言ったが、それだけで終わるような男ではない。続けて、
「それにしても、この暗闇には困りましたねえ。ここはひとつ、バペット先生にお願いして、魔法で迷宮の入り口まで運んでもらうことにしましょうか」
皮肉たっぷりに言う。
「勘弁してくれよお」
バペットは弱り切った声を返した。これまた目には見えないが、頭を掻いている様子がありありと脳裡に浮かぶ。
パーティーの間に和やかなムードが漂ったが、それは一瞬のことだった。
「こんなところで立ち止まっているわけにはいかないな」
というアスワンの言葉で、一同は自分たちが現在置かれている状況を思い出した。
「とりあえず、壁に沿って歩いて行こう。まず、右の方へ行くぞ」
アスワンは壁を左手でそろそろとまさぐりながら、ゆっくりと歩き始めた。（本人はわかっていないが、北の方角である）
壁はすぐに直角に曲がっていた。
「こちらも行き止まりか。では、もう一

■ダバルプスの呪いの穴に仕掛けられたテレポーター、そして謎の声……。パーティーの前途ははたして?

度右だ」

アスワンは言い、今度は東に向かって歩き始めた。皆、アスワンの声に尾いて行く。

と——

ほんの数メートル歩いただけで、いきなり視界が開けた。

目の前には、見慣れた地下迷宮の通路。暗闇地域(ダークゾーン)を抜けたのだ!

「おおっ」

「やったっ」

「光だわ」

皆の口から次々に歓声が上がった。誰からともなく安堵の息が漏れる。

しかし、これで危機が去ったわけではなかった。地下四階は、パーティーにとって未知の領域なのだ。バペットの持っている宝石の指輪も、未踏の場所ではほとんど役に立たない。

「いったん街に戻ろう」

皆の顔を見回してアスワンは言った。

「どうやって?」

不安げに訊くリーファに、

「とにかく、階上(うえ)へ上がる階段を見つけるんだ。地下三階に上がれば、あとは何とかなる」

アスワンは答えた。

パーティーは、レイランが〝増光(ロミルワ)〟の呪文を唱え直すのを待って、探索を開始した。

最初の探索場所は、通路の数メートル先に見える扉である。

隊列を整え、用心深く扉を開ける。

扉の向こうでパーティーを待ち受けていたのは、コディアックベアーだった。圧倒的な体力と腕力を誇る巨大な人喰い熊。一頭だけだが、決して侮ることはできない。かなり腕に自信のある戦士でも、一対一で闘っては勝ち目がないほどの強敵なのだ。

パーティーの姿を目にするや、

「グオオオッ」

コディアックベアーは大声で吠え、襲いかかってきた。前衛のアスワンに向かって、丸太のような太い腕が唸りを上げる。

「わひっ」

間一髪のところでかわしたアスワンは、素早く反撃に転じた。コディアックベアーのぶ厚い筋肉に覆われた胸に向けて、自慢のバゼラードを思い切り突き上げる。

狙い過たずヒット! だが、コディアックベアーは怯(ひる)む様子すら見せなかった。

続いて、ドゥガンのバトルアックスが肩口に食いこむ。大量の血がほとばしり出たが、やはりコディアックベアーの動きは止まらない。

(長引いては危ないわ)

危機感を覚えたリーファは、今まで温存していた〝神の拳(ツザリク)〟の魔法を唱えることにした。現在のリーファが使いこなせる最高位の攻撃魔法だ。

さすがにこの魔法は応えたようだった。がっくりと膝をつくコディアックベアー。その胸にバペットの矢が突き刺さる。さらにレイランがモーニングスターを振り落とした。鉄球が見事に頭部に炸裂。頭蓋骨がグシャグシャに砕け、真っ赤な血に染まった脳味噌が飛び散る。

コディアックベアーはヒクヒクと痙攣し、やがて全く動かなくなった。しばらく待ち、獣が完全に絶命したことを確認したのち、

「さすがに深い階に来ると、手強いやつがいるな」

アスワンは言い、バゼラードの血を拭き取った。

「そうだな。魔法の援護がなければ、危なかっただろう」

とドゥガンが応じる。

「またこんなやつに出会ったら、身が保(も)たないぜ。早く階段を見つけよう」

バペットの言葉で、パーティーは行動を起こした。

この玄室には、奥に扉があるだけで、階段は見当たらない。パーティーは奥の扉に向かって歩き始めた。

ふたつの小さな玄室を抜けると、それよりは少し広い玄室に出た。右の方に扉が見える。

「ここにも何もないみたいだな」

扉に向かって、何気なく足を踏み出すアスワン。

「待て。そこにボタンがあるぞ」

バペットが警告の声を発したが、一瞬遅かった。アスワンの足がボタンを踏んだ瞬間、パーティー全員が、ふわっと宙に浮くような奇妙な浮遊感覚を覚えた。……と思う間もなく、次の瞬間には、別の玄室に飛ばされていたのだった。

「くそ。またテレポーターか」

アスワンは思わず罵り声を上げた。だが、よく考えてみれば、どうせ階段の位置はわからないのだから、どこに飛ばされても大して気にする必要はない。この場所から新たにスタートすればよいのである。

「ここは、どこ?」

不安そうな声を出すリーファに、

「そんなに遠くに飛ばされたわけじゃないぜ」

バペットが言った。宝石の指輪を使って、現在地を確認したのだ。

この玄室には、ふたつの扉があった。とりあえず、一方の扉を開け、なかを覗きこんでみる。

そこは、小さな玄室だった。魔物もいないが、階段も見当たらなかった。入り口以外には扉も見えない。

「ま、テレポーターの罠に引っ掛かった先に階段があるなんて、そんなにうまく行くわけがないな」

呟くように言い、扉を閉めようとするアスワンの前に、バペットが顔を出した。

「いや、隠し扉(シークレットドア)があるかも知れない。一応調べてみる」

真剣な口調で言う。なんでも確かめずには済まないのが盗賊の習性らしい。無駄とは思うが、特に反対する理由もなかった。

「勝手にしろよ」

アスワンが言うと、

「おお」

バペットは言い、扉の向こうに足を踏み出した。

想像もしていなかったことが起こったのは、その瞬間だった。

突如として頭上から、

「きみたちには休息が必要のようだ」

という大きな声が響いてきたのだ。

「な、なんだ。何者だ?」

頭上を見上げるパーティー。だが、疑問を解明する余裕はなかった。

またもパーティーを襲う奇妙な浮遊感覚。ほとんど同時に、パーティーの鼻孔に新鮮な空気が流れこんでくる。

そして。

ふと気がつくと、パーティーは〝ダバルプスの呪いの穴〟の入り口に立っていた。じめじめした迷宮とは違い、肌にそよぐ風が心地よい。

「ど、どうして……」

一行はしばし呆然と立ち尽くしていた。

テレポーターであることはわかる。だが、あの悪意の塊のような迷宮に、まるで神の加護のようなテレポーターが仕掛けられていたなんて、にわかには信じがたいことだった。

しかし、事実は事実。こうして無事に迷宮の外に出られたのだ。感謝こそすれ、文句をつける筋合いはない。

ややあって——

狐につままれたような思いに捉われつつも、パーティーはリルガミンの街へと引き返したのであった……。

〈つづく〉

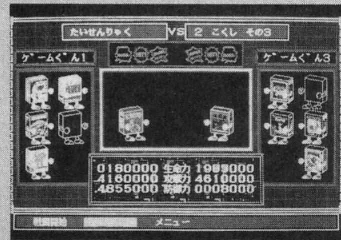
ぱっくとわにの異種格闘技パソコン場所

ぱっく（以下ぱ） というわけで このコーナーはゲームのキャラクター同士を架空の異種格闘させてみるというコーナーです。
わに（以下わ） よく第1回でうちきりにならなかったなー。
ぱ 水玉先生のカットの力ですな。きっと。
わ そいで今回のソフトですが。
ぱ ほいさ。
わ ここんとこ肉体労働が多くてソフト買ってないんですが。アシストカルクとかVZエディターじゃだめ?
ぱ ……肉体労働とソフト買わないのがどこで繋がるかわかんないけど……VZエディターの何をどう戦わせるというのだ。
わ うーむ……ぱっくは何持ってきたの?
ぱ んとね、『ディスクバトラー』っていう98のゲームだよ。
わ なにそれ?
ぱ んとね。98用なんだけどね。ゲームソフト同士を戦わせてみたりできるソフトなの。
わ ゲームのユーザーディスクからキャラクターのデータを拾い出せるの?
ぱ いや、そうじゃなくて、ゲームのシステムディスクのある情報を読んでパラメーターを作るの。システムディスクから〝気〟を読み取る、とマニュアルに書いてあったけどね。別にゲームじゃなくてツールとかでもいいから、とにかくシステムディスクがあればそのソフトのキャラクターが作れるのさ。で、作ったキャラクター同士を戦わせたりできると。
わ よくわかんないけど……要はいっとき流行ったバーコードバトラーみたいなもん?
ぱ そうそう。5人でパーティー作って、パーティー同士を戦わせたりできるし、戦いに勝つことによってキャラクターを強くしていったりもできる。RPGの原点って感じでもあるね。
わ じゃ、そのソフト使って今回対戦してみようよ。そしたら持ってきたVZエディターも無駄にならないし。
ぱ ほんとにVZエディター持ってきたのか……。でもこのソフト使うとしたらこっちはどうするのさ。
わ そのソフト自体のキャラクターは作れないの?
ぱ んー……ちょっとやってみよう。あ、できた。
わ あ。パッケージそっくりのキャラが出るんだね。では私の持ってきたVZを登録して……あ、VZはキャラクターが出ないや。
ぱ 登録されてるソフトだとちゃんとパッケージそっくりのキャラが出るみたい。VZは登録されてないみたいだね。
わ では戦わせてみよう。
ぱ んと、5人揃ってないからパーティーで戦闘はできないので、個別の戦闘にしてと。戦闘開始！
わ ……VZ、一撃で死にましたけど。もしかしてディスクバトラーのシステムディスクが最強になるようにインチキされてるんじゃない?
ぱ そんなことはないでしょ。ほら、スーパー上海ドラゴンズアイとだと、ディスクバトラーの方が弱い。まあ、いろいろ自分の持ってるソフトを試してみるといいだろうね。んで、最強のパーティーだと思われるものを作って他人のパーティーと戦う、と。
わ 戦闘に勝つとどんどん強くなるみたいだから、同じキャラ同士で何度も戦わせて強くするのがいいかも。〝俺のVZエディターはひと味違うぜ〜〟とか言って。
ぱ RPGのハシりは単に戦いを繰り返してキャラクターを強くして、そいで人のキャラクターと戦わせて……ってゲームらしかったから、そういう楽しみ方もできるだろうね。
わ このディスクバトラーって、もっといろんなソフトでキャラクター作って、みんなでわいわいやったら盛りあがりそうだね。
ぱ そうだね。
わ でも持ってるソフトが少ないと、しょうがないんじゃない?
ぱ なにやらデータ集も発売されるらしくて、それがあると持ってないソフトと自分が持ってるソフトを戦わせたりもできるみたいだよ。
わ ふーん…。でもこのソフトって、ひとりでやっても全然おもしろくないだろうね。
ぱ うーん。それに関してはまったくその通りかもしれないです。
わ ……一応結論を出しましょ。なぜディスクバトラーがVZエディターに勝ったか?
ぱ うーん、2回目だというのにこんな色物勝負ばっかしてていいのだろうか。
わ ディスクバトラーを剣、VZエディターをペンに例えると〝ペンは剣よりも強し〟
ぱ それじゃ逆だって。
わ キャラクターがない分つらいな。
ぱ まー、ディスクバトラーの方が戦闘慣れしてたから勝ったと。あたりまえでつまんないね。
わ ……今回はほとんどディスクバトラーの紹介みたいなもんだから、それでいいとして、次回こそはもっとマトモな異種格闘をしようね。
ぱ すみまへん。



ディスクバトラー

まったくジャンルの異なるソフト同士を戦わせるという、この異種格闘技のコーナーと同じコンセプトを持つソフト。総合ビジネスアシスト・アミューズメント開発部から、価格7800円［税別］で好評発売中だ。



⬆ソフトウェア戦士データ集（価格3600円［税別］）も発売中。PC-9801対応だ。

●イラスト／水玉螢之丞

ひかわ玲子の Fantastic Party（ファンタジック パーティー）

①とりあえず……始めてみます

新進ファンタジー作家のひかわ玲子先生が、ファンタジーのおもしろさを、みんなといっしょに考えちゃおうというのがこのページだ。

お元気ですか？
今日も締切、明日も締切、締切のない日はどっちだ！　の〝ひかわ〟です。にもかかわらず、どうしてもファンタジーについて語りたい気持ちのほうが勝ってしまって、こんなエッセーを書き始めてしまうことにしました。

　自著のあとがきなどでファンタジーについては書いているし、まあ、それよりも何よりも、わたしはファンタジーばっかり書いているワケですし、ともかく……わたしはファンタジーが好きです。ファンタジーしか好きじゃない、というわけではなく、文学全般は好きですし、ＳＦも好きです。でも、やっぱり……ファンタジーが好きです。

　どうしてファンタジーが好きか。ファンタジーがおもしろいからです。ところが、なんだかそのファンタジーのおもしろさ、というのが、どうも……これだけファンタジー全盛の時代だというのに、なんだか、読者の皆さんに伝わっていないのではないか、という焦燥感に最近、かられるわけです。

　まぁ、自分が書くファンタジーが、どう書いてもあまりおもしろくならないのは、わたしの責任ですし、それは頑張って、少しでも小説がうまくなるよう、少しでもおもしろくなるよう努力するにしても――なんだか、語るべき時期に来てるような気がして。それはわたしでなくてもいいのでしょうけれど。本当のことを言えば、もっとほかの人が語ってくれた方が適任なのでしょうけれど。

　でも、語らないよりは、語ってみよう。やらないよりはやって後悔したほうがよい。わたしはそういう性格なもので。

で……始めてみます。よかったら、ちょっと、読んでやってね♡

＊

最近、こんなことがありました。

わたしは、こんな言葉を言ったのですよね。

「とにかく、自分でもわかっているのですけれど、わたしは書き過ぎていると思うんです。これ以上書いてしまうと、絵空事を書いてしまいそうで……ファンタジーは絵空事じゃダメなんです」

『は……？』

　そのとき、電話で話していた相手の編集者さんは、面食らったように応じて下さいました。

「ええ、そうです。ファンタジーは世界そのものが、すべて架空で……だからますます、絵空事じゃダメなんです。絵空事じゃ誰も感動してくれませんから」

　わたしはわかってもらえるかわからなかったけれど、ともかく言葉を続けました。

　まぁ、でも、これってフィクションすべてに言えることですよね。現代を舞台にした小説であろうと、何であろうと、フィクションというものはすべて架空の物語です。でも、小説家は誰ひとりとしてそれを絵空事としては書いていないと思います。

　前に、「ファンタジーなんて、神話や伝説を集めてくればすぐに出来る」というようなことを言われて、すごく反発したことがあります。それは……きっと出来るでしょうね、ファンタジーっぽい世界は。でも、わざわざそういう世界を創造したとして、いったい、何を描くためにわざわざそんな架空の世界を作り出すのでしょう？

　その世界に現実のものがない、というのは、逆に言えば、そこに魂を吹き入れない限りは、すべてが絵空事だということです。それを絵空事にしないために、現実の世界にある物以上のリアリティーをそこに持ち込まない限り、おそらくそこで起こるすべてのことに対して、感動出来る人はいないと思います。たとえば、絵空事の愛と友情、たとえば絵空事の美形や絵空事の戦い。おそらく、それは美しいでしょうけれど、人形です。現実ではありえないことを書ける反面、現実の舞台の中ならリアリティーも持ち、説得力も感動も呼べるはずのものが、すべて絵空事になってしまいます。

　それなのに、何故、わざわざファンタジーで書くのか。わざわざ、ファンタジーの世界を造って、これは嘘っ子ですよ、と断って書く必要があるのか。

＊

　うーん、ごめんなさい。なかなかうまく言えないけれど……つまり、これはわたしだけの見方かもしれないし、ほかにもいろんな考え方があるだろうけれど。わたしはファンタジーとは、よく出来たたとえ話なのではないかしら、と思います。語りたいものがあって、それが現実の中に語るべき言葉を持たないとき、釈迦が説話で語るべきことを語ったように、ファンタジーの世界も現れるんじゃないかな、と。心からの自然の欲求として。

　創作する、ということは、一種

●ひかわ玲子
数々のプロ作家を輩出したワセダミステリクラブの出身。レコード会社のプロモーター、ライター、翻訳家を経て作家となる。冒険ファンタジーの担い手として読者の圧倒的支持をうけている。代表作に《女戦士エフェラ＆ジリオラ》（大陸書房刊）シリーズ、《バセット英雄伝エルヴァーズ》（富士見書房刊）シリーズなどがある。

Fantastic Party（ファンタジック パーティー）

おたよりのあて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ログアウト編集部
ひかわ玲子の『ファンタジックパーティー』係

の遊戯ですから、単なる遊戯であっても構わないかもしれないけれど。

でも、わたしが見るに、優れたファンタジーというのは、心の旅です。それを描いた人の現実にとても密着した、心の旅、と申しましょうか。だからこそ、おもしろい（自分の書いているのがそういう優れたファンタジーだと言ってるわけじゃありませんよっ、だから精進しているつもりなんだってばさ）。

でも、だから。絵空事は書きたくないわけです、わたしは。最初に書いたとおり。

＊

……なんてーことをぶつぶつとつぶやいていたのではあまりに暗いし、暗いのはわたしもあんまり好きではないし、あと、小説家の立場としてはあまり評論家めいた理屈を言って、自分の首を締めたくもないので。とりあえず、具体的に自分が影響を受けてきた優れた、きわめつけにおもしろいファンタジーについて語れば、それが一番、ファンタジーがいかにおもしろいかを語ることになるのではないかしら、と思ったりして。

なので、次回からはそういう作品について語りたいな、と。独断と偏見に満ちたマニアックな作品ばかりになりそうだけど。たとえば、『アトランの女王』とか、『ナイトランド』とか……ネルヴァルとか、『心地好く秘密めいた処』とか、ね。とくに『アトランの女王』は、わたしが『エフェラ＆ジリオラ』シリーズを書くに当たって、もっとも影響を受けている作品かもしれない。ジリオラもエフェラもわたしの作品の中では子供を産んじゃうし、そのことについては読者にずいぶん驚かれたけれど、ハナから作者であるわたしは産ませるつもりだったのは、ジェーン・ギャスケルの『アトランの女王』の影響かも、と最近、自分で気がつきました。

あと、ファンタジーの幅について。

異世界ファンタジーだけがファンタジーじゃないんだよ、と。まぁ、自分で書いてて、わたしは異世界ファンタジー、って、やっぱり一番美味しいファンタジーだな、とは思いますが。

幅がある、というのは、言葉としてのファンタジーのことではなく、一時期のSFの、〝おもしろいものはすべてSFだ〟的な論法でもなく、ジャンルとしてのファンタジーのことです。つまり、ジャンルとしてのファンタジー、の幅です。

そして、ファンタジーは、基本的に不思議な世界です。何故、不思議か、といえば、それは人の心の不思議さ、なのでしょうけれど……。魔術、剣、幻獣――絵空事でなく、それらの物を人の目がリアルなものとして感じ、見ていくのは、人の心のゆらぎのせいではないか、とわたしは思います。そんなことについても、語れないか、と。

＊

好き、という感情は、とても純粋なものだし、神聖なものです。

たぶん、ファンタジーが好き――その感情がなかったら、わたしはファンタジーを書けません。トールキンもファンタジーについては語っていたし、わたしだって少しは語ることも許されるんじゃないかな、と。

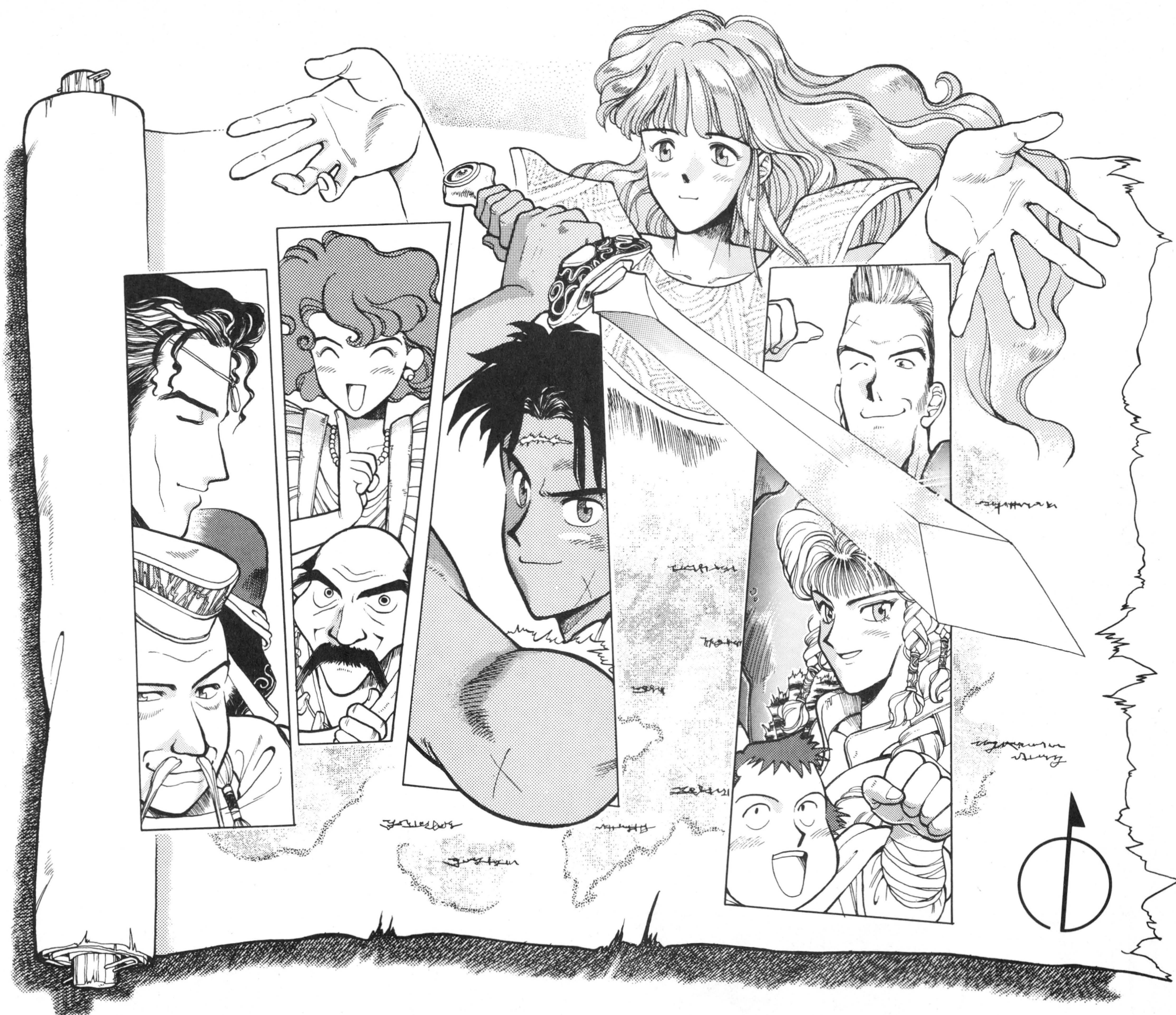
本当は、ずっと昔に一回、語ろうとして、誤解を山のように受けて自己嫌悪に陥ってやめてしまったことがあるのですが。でも、懲りない性格なので、もう一度だけ、やってみようかな、と思います。

ご意見やご感想があったら、読者の方にも是非、このファンタジック・パーティーに参加していただけないかな、とも思います。ファンタジーが好きな方、お便り下さい。どうかよろしく♡

では、次回に乞うご期待を。



イラスト/米田仁士



シルヴァ・サーガ

©SETA

――光と闇の伝説――

第二章　はるかなる旅へ

光の戦士をめざし少年パルスは、今日も仲間たちと探索の旅を続ける。カイラル王子を見つけだし神光艦に乗れるのはいつの日か？ 光と闇の伝説、第二章の始まりだ！

作　羅門祐人
画　夏元雅人

シルヴァ・サーガ

——
「ふえぇー！」
パルスは目を丸くして驚いた。
化粧をしたリサは、見違えるように美しくなった。控え室から出てきた彼女を見た途端、たっぷり数瞬のあいだポカンと口を開けていたほどだ。
ここはパルメキアの首都アーカサス。その王宮の客間である。
「ふーん。貝殻から作るんだ」
リサの持っている化粧品を見て、感心したようにつぶやく。
南洋に面するこの地は、北の海そだちのパルスにとっては、見るものすべてが珍しい。壁に飾られている魔獣の首の剥製も、装飾に使われている象牙色の木材も、生れてこのかた見たこともない代物ばかりだった。
いまリサのつけている口紅も、南の島で取れる紅雪貝という巻貝の粉からつくられているという。それは粉の段階では、ほのかに潤いをもった、目のさめるような赤である。しかしひとたび唇に塗られると、きらめく夕陽に似た鮮紅色へと変化する。
「変われば変るもんだな」
そっぽを向いたまま、浮ついた声を出す。口の悪いパルスにしては、それこそ最大限のほめ言葉である。
それにしても王宮についた途端、あの男まさりのリサが、きゅうにしおらしくなってしまった。いくら恋こがれるカイラル王子の実家とはいえ、これではあまりに露骨すぎる。猫をかぶっていると悪口を言われてもしかたがない。
「だって粗相をしたら、お父様やお母様に認めてもらえないでしょ？」
「お、お父さまぁ〜!?」
「ん、どうかしたの？」
「ううう……気持ちが悪い。しかし、まあいいか。化ける前を知らなきゃ、一応は乙女だもんな」
「あによ、そのいい草！」
絹のドレスにつつまれたリサは、キリリと肩を逆立てた。
腰に手をあて、見下ろすようにしてパルスを睨みつけている。それがまた、怒りの女神イラのように美しい。
「ところで肝心のカイラル王子の行方は、まだわからないのか。俺たちがラゴン城に行ってるあいだに、ちゃんと調べておいてくれって頼んだだろう？」
「ごめんなさーい。お化粧とか衣装あわせで忙しかったの」
コロリと表情がかわる。
リサは「うふふっ」と笑うと、優美な宮廷衣装を見せびらかすように、くるりと一回転した。
こいつ、完璧になじんでやがる……。ついこの前までは、バケモノをやっつけるたびに、いかに自分が強いかを自慢してたくせに。
しかし王宮のきらびやかな雰囲気にかこまれると、それなりにお姫様らしく見えるから不思議だ。
だがリサとは反対に、パルスは王宮の雰囲気になじめなかった。どうにも窮屈で、居心地が悪いのだ。
もとから自由奔放な生活に慣れているため、朝の挨拶だけでも数十種類ある宮廷生活なんぞ、ほんの一瞬でも関わりたくない。しかし情報を得るためには、もうしばらくのあいだ、どうしても滞在しなければならない——
そう思うと、気が重くてしかたがなかった。
パルスはアーカサスに着くとすぐ、リサと傭兵のジークレットをともなって王宮へとむかった。
もちろんその前に、ギルドで魂の保管をするのを忘れない。
そしてカイラル王子の行方を聞くために、父君であるパルメキア王に謁見を申し出た。
しかし……。
帰ってきた答はがっかりするものだった。
パルメキアの誇る情報網を駆使しても、いっこうにカイラル王子の行方はわからない。リサといっしょに風の塔へ行ったことまではわかっているが、むこう側への道は閉ざされてしまった。もしあとを追うのなら、援助は惜しまない……。
王は心配顔で、そう告げた。
そして王宮に残るリサのかわりに、同行人として神官のセナモル、さらには魔導師のモーリンをつけてくれた。
ただしモーリンは、歳をとりすぎて長旅には不向きとの理由で、ラゴン城で化物退治の任務についている、エルローという魔導師と入れかわってほしいと頼まれた。
もとより手あつい援助に些細な条件がついたとしても、パルスにことわる理由などない。二つ返事で引きうけると、ラゴン城へとむかった。だが……。
「ともかく西の半島のはてにある、トール神殿に行くことですな」
となりに立っているエルローが、考えこんでしまったパルスに声をかけた。
エルローは魔導師にしては若く、まだ髪の毛も黒々としている。魔導師というよりは、どこかの学者のような風貌だ。しかしそのわりには、言葉使いがまことに爺くさい。
ともかくラゴン城で、ズールのしもべであるガイナルに出会ってしまったのは予定外だったが、そのおかげで思っていたより早くエルローを助けることができた。
その彼も、今ではすっかり仲間に溶けこんでいる。
鏡台の前で、自分の姿に見とれていたリサが、いきなりふりむいた。
「カイラル様の〝神光艦〟に乗せてもらうには、まずは居場所をたしかめなきゃ。あたしもいっしょに、探索について行こうかなー」
「とんでもない！」
エルローが血相を変えて叫ぶ。
「リサ様は、王子様の大事ないいなづけでござりましょう。そんな危険な旅に同行など、もってのほか……」
「あら、そう？ 自信あるんだけどなあ」
リサの無責任な言い方に、まじめなエルローは目を白黒している。
それにしても……。
いつのまにリサは、婚約者に格上げされたんだろう。なんとまあ、要領のいい娘だ——パルスはすっかり呆れてしまった。
「エルローのいう通りでございます。リサ様はアーカサスでお待ちくだされ。カイラル様は、我々がきっと見つけだしてみせます。それに巫女であるリサ様が御出陣なされるとなると、神官の私は同行できなくなってしまいます。ここはどうか、私にお任せを」
白い法衣に身をつつんだ神官のセナモルが、いたわるつもりか、決意もあらわに胸を張る。
それを見ていたジークレットが、大声で笑いはじめた。
「あんたら、漫才やってんじゃーねえよ」
「ま、漫才ですと！」
セナモルの顔色が変る。

前回までのあらすじ

暗黒神ズールの手下に襲われたドルン村の出身である少年パルスは、謎の美少女メリアの導きで光の戦士をめざす。大地の守神ゾンに神像を授かり、豪商ミロンの娘リサと傭兵ジークレットとともにアーカサスへと向かうが、叔父のガイゼルをズールの手下に殺される。パルスははじめてズールの手下と戦い、光の戦士としての資質を開花させた。

「そうだよ。馬鹿らしくって聞いてられねーや」
「聞き捨てなりませんな。理由を言ってください!」
「俺たちの主人はパルスなんだぜ。それだったら判断はすべて、主人であるパルスに任せるべきじゃねーのかよ。それを部下どうしでグチャグチャ相談するなんて——ああ、本当に優秀な仲間だよォッ!」
正論である。
これにはセナモルも、ぐうの音も出ない。口をへの字に曲げたまま、ブルブルと震えている。
ジークレットは言うだけ言うと、さっさと部屋を出ていこうとする。
「どこに行くんだ?」
「旅に出るときにゃ呼んでくれや。いくら雇われの身とはいえ、町にはいったら自由行動ってのが常識だからな。……ったく、こいつらには付きあってられねーよ。この旅は遊びじゃねえんだぜ。俺は、大通りの酒場『海猫亭』にいる。飽きたら宿屋に帰る」
「わかった。でも、飲みすぎるなよ」
パルスの心配する声に、ジークレットは背中を見せたまま手をふって答えた。

2

海猫亭の中は、まだ宵のくちというのに、もうすでに漁師たちでいっぱいだった。
なにしろ海には、ズールの影響で兇暴化したバケモノどもがうようよしている。船でも出そうものなら、たちどころに喰われてしまうのだ。
そこで必然的に、酒場にあつまって愚痴をこぼすことになる。
ジークレットは持前の陽気さで、たちまちその場に溶けこんだ。
同席の漁師に酒をおごり、自分も駈けつけ一杯とばかりに、地元の火酒をぐいっと流しこむ。
ポロロ……。
吟遊詩人が弦楽器(パメラ)をつまびいている。それは五弦の琵琶のような作りで、直接、五本の指ではじくようにできている。使いこまれたパメラになると、弾き手の心に共鳴して、どんな音色でもつむぎ出すと言う。
物悲しげな響きと、胸にしみ透るような詩人の歌——。
それが、しんみりと酒場の中を流れていく。
時化の海で死んだ恋人を追って、ルグラの岬から身をなげた乙女の物語。
それは南オフェーリアに伝わる、悲しい恋の物語だ。
満席のはずの店内が、まるで海の底のように静まりかえっている。皆がじっと耳を傾け、詩人の歌に聞き入っている。
だれしも心の底に詰めこんだ、人には明かせぬ、つらく悲しい思い出があるものだ。
そしてそれを噛みしめながら、人は大人になっていく。歯を食いしばり、屈辱の涙に濡れながら眠った思い出——それを心の奥底に沈めた者だけが、真の大人へと脱皮できる。
しかしこの歌を聞いていると、もう一度だけ人生をやり直せたら、あの時に戻ることができたなら、どんなにか素晴らしいことだろう……そう思ってしまう。
甘くせつない、何も知らなかったあの頃。今となっては、宝石の輝きにも似たあの頃が、何よりも増して貴重なものに思えてくる。すべてを投げうってでも、許されるのなら、時をさかのぼる旅に出てみたい。そうすれば自分は、本当の幸せを、かけがえのない何かを、そこで見つけることができるかもしれないから……。
やがて——
歌が終わると、嵐のような拍手が巻きおこった。
「いや〜、いい歌だった!」
ジークレットは、あろうことか目尻に涙を浮かべている。
傭兵と漁師は似たところがある。
いったん旅に出れば、もう運命だけがすべてを支配する。それにくらべれば、人の力など微々たるものだ。自分の無力を知る者だけが、はるかな旅から生還できるのである。
だからこそ、人は運命を受けいれる。
そしてふるさとに残してきた恋人や家族たち——それらは皆、すみやかに遠いまぼろしと化してしまう。これ以上、絶望という名の呪いを受けぬために……。
それゆえにこの歌は、他人ごとではなく、まるで自分のために——ジークレット自身のために作られた歌のように思えてならなかった。
「兄さん、あんたカイラル王子を捜してるんだろ?」
三杯目の酒を飲んでいると、突然に声をかけられた。
とっさに、腰の剣に手をのばす。
「おいおい、おいらは敵じゃねえよ」
ふりむくと漁師風の男が立っていた。酒が入っているのか、鼻の頭がほんのり赤い。
「それじゃ、なんで知ってる」
「表で女の子に呼びとめられて、伝言を頼まれたのさ。駄賃に五ゴールドもくれたんだぜ。おいらは盗人じゃないから、こうしてここに来たってわけ」
「女の子? 知らんな」
「金色の髪をした、とってもきれいな子だった。その子が、トール神殿に行って〝海の守り札〟をもらえって。そのおふだがあれば、アルテナに渡ることができるそうだ」
「アルテナってどこだ?」
「ありゃりゃ、なーんにも知らねえんだな。アルテナって言えば、ミネルバトンで一番の武道の国じゃないか。そこの戦士は、世界一の技量をもってるって噂だぜ」
「知らねえな。しかし、伝言してくれてありがとよ」
ジークレットは、ほんの少し考えこんだのち、自分の財布から金貨二枚を取りだした。
火酒でも飲んでくれと言い残し、自分も残った酒を一気にあおる。飲み終わると、さっさと立ちあがった。

＊

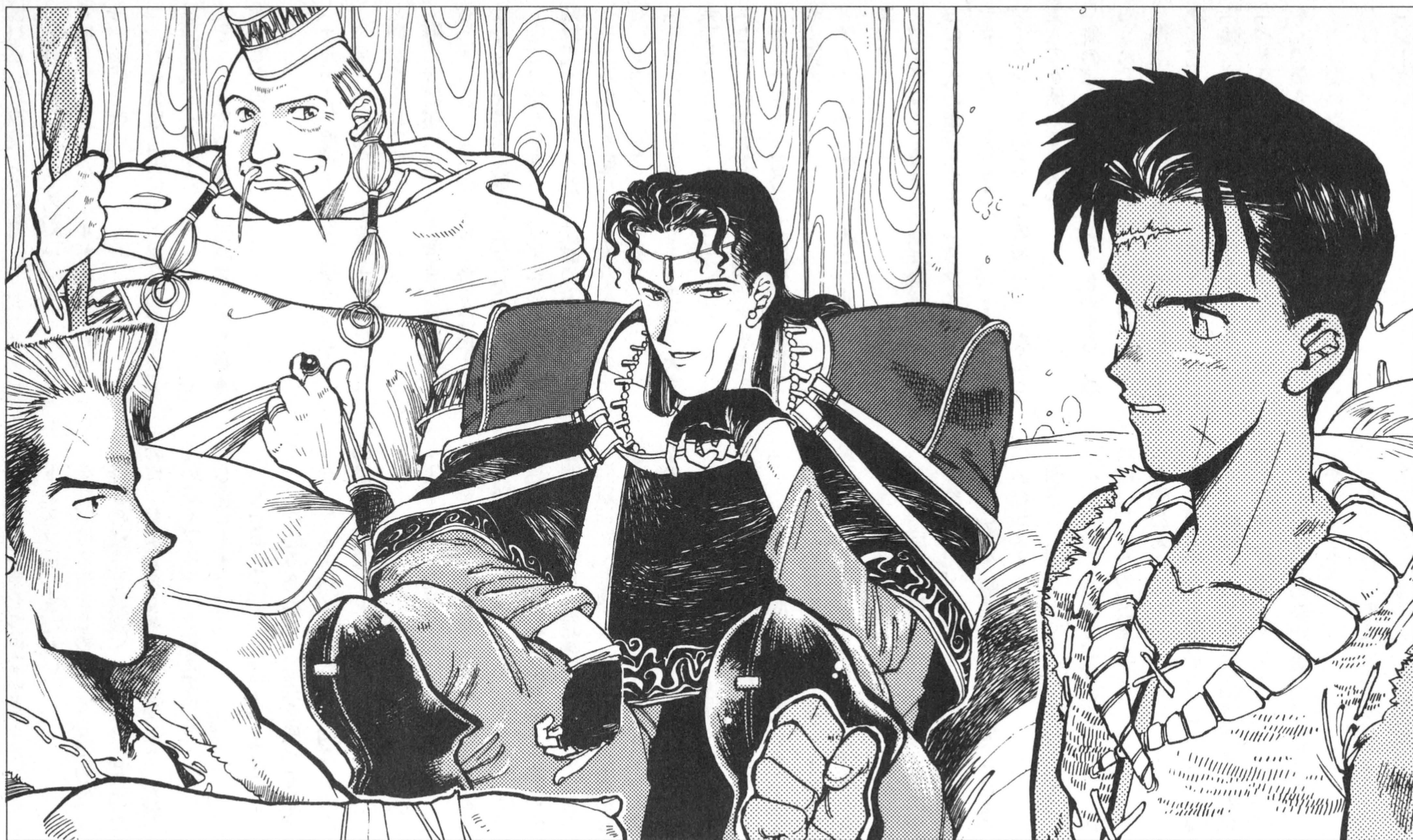
宿屋にもどったジークレットは、酒場での出来事をパルスにつたえた。
「金髪だって! まさか……」
「そうさ、俺も半信半疑だったけど、前にあんたに聞いてた女の子……ええと、なんて名だったけな」
「メリアだ。間違いない」

著者近況


羅門祐人(らもんゆうと)
6月6日〜7日に白馬でローカルリフレッシュ・コンベンションというSFのお祭りが開催されたが、なぜかスタッフとして働くはめに。夏の日本SF大会には、ぜったいにゲストとして参加するつもりである。


夏元雅人(なつもとまさと)
昔は絵を描くことが趣味だったからこの仕事をしているが、最近は金属加工や皮細工でイヤリングなどの小物をつくるのに凝っている。でも、こちらは趣味どまりになると思うけど、先のことはわからない?

シルヴァ・サーガ



「そうそう、その女の子じゃねーかなって、俺も思ったんだ。だから酒をきりあげて帰ってきたのさ」
「確かめなかったのか？」
パルスはジークレットに詰めよった。
行方不明になっていたメリアが、なぜアーカサスにいるのだろう。あのベタの村における不可解な失踪のしかたが、パルスはずっと気になっていたのだ。
「すぐに外に出てみたさ。でも、だれもいなかった」
「そうか……」
「そんなにガッカリすんなよ、大将！もしかしたら、あんたを追いかけてきたのかも知れないだろ？　いよっ、色男だねえ～」
「まじめな話のときに、茶化すのはやめろよ」
パルスの真剣な顔を見て、ジークレットは肩をすくめた。
「きっと、なんか理由があって会わないんだろうさ」
「なぜ！　どうして身を隠すんだ？」
「知らねーよ。でもその子がアルテナに行けって言ってるんだ。行ってみるのも手だとは思うけどな」
「私も賛成です。ここで考えていても、いっこうにラチがあきません」
漆黒の魔導服を着込んだエルローが、沈黙をやぶって口をひらく。
同時に、チラリとセナモルを見る。
セナモルは黙ったまま、早くも旅立ちの用意をしていた。
「みんな気が早いんだな」
パルスは苦笑を漏らした。
彼らは皆、本当の主人であるカイラル王子のことが、気になってしかたがないらしい。
しかし今の主人がパルスである以上、自分の命令には従わなければならない。だから少しでも主人をその気にさせようと、彼らなりに必死なのだ。
（すばらしい仲間たちだ……）
パルスは心の中で思った。

3

人工的に掘りぬかれた、ゴツゴツの岩肌。あちこちにノミやクサビのあとが残り、そこここから水がしたたって、たいらな床に水たまりを作っている。
ここはエッダの洞窟。
ある意味では、都市国家アルテナで一番の名所である。
勇猛果敢なアルテナの民は、その昔ラゴン城を守っていたズールの眷属を、この島にある三つの山に封印した。そして自分たちの子孫が腕だめしをする場所として、わざわざ残したのだ。
パルスはパルメキアの西南にある岬の突端――トール神殿で〝船の守り札〟を手に入れると、一気にアルテナの街へと飛んだ。
おふだを使ったら、文字どおり海面を滑るようにして飛翔したのだ。そしてまたたくまに、アルテナの海岸に到着した。
一行は手分けして、ひと休みするついでに町で情報を集めてみた。
そして、やがて……
魔導師のセナモルが、『カイラル王子の行方を町の領主が知っている』という話を聞きこんできた。
しかし領主に会うためには、三つの洞窟を制覇しなければならない決まりだという。
良きも悪きも、郷に入れば郷に従うしかない。そこでパルスは、しかたなく魔物の待つ南の山に出かけたのだった。
エッダの洞窟は、すでにパルスが踏破したアゴーラ、アラヌスの洞窟とおなじく、アルテナの民によって掘られたものだ。そして闘いの技量を高める闘技場の

役目として機能している。
それだけに出てくる敵は、オフェーリア地方で出会ったズールどもにくらべても、格段に強い。
一行は何度も町にもどり、力を蓄えては再挑戦をくりかえした。
そうしてやっと、二匹のズールの眷属を倒したのだ。

「エルロー、魔導力の残りは大丈夫か？」
パルスの手には、アルテナで手に入れた剣が握られている。
町の武器屋には、さまざまな武器がそろっている。その中から、自分に使えそうなものを選んで購入したのだ。
なごり惜しいが、メリアにもらった短剣は売ってしまった。差額のぶんは、バケモノを倒した時に手に入れた〝命の宝石〟を売った金で充当する。
「充分ではありませんが……まあ、大丈夫でしょう」
「こちらの神通力も、まだ残ってます」
セナモルも、自分の力を確かめた結果、そう答えた。
ジークレットには、新しい仲間が増えている。
パルスはアーカサスの傭兵斡旋所で、さらに二人の傭兵――トンズラとパトリアを雇った。そのうちの一人パトリアは、ジークレットのたっての頼みで、なんと美人の女傭兵である。
「俺のほうが先輩だかんな。おめーら、逆らうんじゃねえぞ！」
得意になって先頭を行くジークレットが、二人の傭兵に声をかけている。
「強い傭兵が、かしらになるべきよ」
「パトリア〜。そんなこと言うなよ。せっかくの美人がだいなしになっちまわーな」
つれない返事に、ジークレットの泣きがはいる。
「ジークレットさん、パトリアさん、そんな話よりも気をつけないと……」
トンズラは、まだ若い。
それだけに生まじめでとても臆病だ。
経験の浅さと緊張、さらには恐怖のために、および腰でかまえる剣の切っ先が、ちいさくプルプルと震えている。
しかし――。
いくら急いでいたとはいえ、よりによってこんな組みあわせの傭兵を雇ってしまうなんて……パルスは今日で四度目のため息をついた。

「よーし！　たどり着いたぞ」
先を行くジークレットが、張りのある声で叫んだ。
迷路のような洞窟の最深部――闘いの広間に、ズールの眷属は封印されている。
洞窟にかくれ棲むバケモノどもを退治しながら、その場所まで行くだけでも大変なのに、なんとこれからが本番なのだ。
パルスは追いつくと、頑丈な扉の陰から、そっと部屋の中をのぞきこんだ。
「……おのれ人間め！　わらわをこんな所に閉じこめおって……。かくなる上は封印を喰いやぶって、ふたたび仲間のもとへ帰ってやる！」
封印の広間には、美しい乙女が鎖につながれていた。
その乙女が、恐ろしげな声で唸っている。
「あれがズールなのか？」
困惑した顔で、セナモルにたずねる。
「パルス様、心眼をお使いください。あれはいつわりの姿です」
「心眼ねえ……」
そうつぶやきながらも、じっと目を凝らす。精神の力を瞳にこめて、理力の発動を神々に懇願していく。
すると、乙女の姿が次第にぼやけ始めた。
やがて……。
パルスの目に、巨大な生首が見えてくる。紫の髪をふり乱し、深紅の瞳のない目で睨みつけている。
まさしく魔物である。
ぱっくりと開けられた巨大な口腔には、ぞろりと乱杭歯が並んでいた。
――ゴウッ！
「うわあ！」
完全にエッダの姿が見えた途端、その巨大な口から、高熱の炎が吹き出した。
「あぶない！」
セナモルが防禦障壁（メタポアン）の魔法を駆使して、全員を透明な防壁で覆いつつむ。
そのすきに、エルローの雷撃魔法〝バシラ〟が発射される。ジークレットたちは左右に跳び、剣をかまえて出番をうかがっている。
「捕われの身とはいえ、さすがもとはラゴン四天王の一匹ですな」
危急の時というのに、エルローがのんびりと言う。
「こいつは、おれが倒す！」
そう叫ぶとパルスは、剣をふりかざして正面から突入した。

4

「ねえ、お願いがあるの……」
リサの声である。
王宮の裏手にある庭園――。
バラの回廊に呼び出されたモーリンは、木陰から突然に声をかけられた。
「ああ、リサ様でしたか。内密の相談というから、いったいどなたがと思いました」
バラの木の裏からリサが現れる。ふわりとした宮廷衣装のままである。
それを見たモーリンは、ふうっと安堵の息をついた。
「あそこの木椅子（ベンチ）に」
そういうとリサは、先頭に立ってさっさと歩きだす。モーリンも、漆黒の魔導服を重たそうに引きずると、黙ってあとに続いた。
「どっこらしょ」
長い魔導杖をよこに置き、腰をいたわりながらゆっくりと座る。
モーリンは今年で満二百歳の誕生日を迎える。
パルメキア王家の民のように、先天的に長寿の人間を除けば、もうかなりの老人だ。だから魔導力をもちいずに歩くのは、そうとうに辛かった。
「ごめんなさい。でも相談に乗ってくれそうなのは、あなたしかいなかったの」
「で、相談とはなんですかな」
「じつは、あたしといっしょに旅に出て欲しいの」
「なんですと！」
「だって……ここにいると、心配なんだもん」
リサはうつむいたまま、ぼそぼそとしゃべった。まるで自分の恥を、恋人かなにかに告白しているかのようだ。
「しかしカイラル様の行方は、いまだにわからないのですぞ。ご自分でお捜しになるよりも、パルス様の報告を待ったほうが良いと思いますが」
「その、パルスが頼りないんだもの……」
「ははあ！」
「な、なによ」
「これは、一大事ですじゃ！」
「……？」
「リサ様は王子様よりも、パルス様のほうを心配なされておられる。これはパルメキア王家にとって見逃せぬ大事ですじゃ」
「ち、違うってばッ！　そんなんじゃないわよ!!」
リサは顔を真っ赤にして否定した。
しかし……
ふいに目をそらすと、またうつむいてしまう。
「いまでもカイラル王子のこと、とっても好き」
「それでは、なぜに？」



「でも……もう一年も、あの方とは会ってないのよ。そのあいだ、あたしがどれだけ心配したかわかる？ そしてその王子様のゆくえを調べてるのが、あの馬鹿で間抜けで生意気なパルスなんだもの。心配するなってほうが無理よ」

リサはパルスのことを、ことさらひどく罵った。

しかし人生を重ねたモーリンの目には、それがとても可愛いいじらしい行動に映る。リサはパルスにひかれ始めている。しかし、自分でもそれに気づいていない。

モーリンはそう思った。

だからこそ、カイラル王子への思いとの板ばさみにあって、このようにうろたえるのだ。それはリサが、素晴らしく純粋な心の持ち主だという証明であった。

モーリンは微笑んだ。

「あなたはもう、パルメキアのお姫様と同じなのですぞ。そのあなたを危険な旅に連れ出したとなると、儂は王様からこっぴどく叱られてしまう」

「じゃあ……」

「しかし、良いでしょう」

「えっ、ホント！」

パッと、嬉しそうに顔をあげる。

しかしすぐに怪訝そうな顔になり、

「でも、どうして？」と聞いた。

「じつは、もう一人。そう呼んでよいかどうか——ともかく、とある御方からパルス様の援助をしてほしいと、とっくに頼まれておりました。だからリサ様が相談にこられなくとも、儂ひとりででも旅に出るつもりで、ほれ」

モーリンは魔導服の下から、旅の準備品のはいった雑嚢袋をとりだした。

「このとおり、準備をととのえておったところですじゃ」

「その人ってメリアさんでしょう！」

みるみるリサの顔色が変る。

眉間にしわをよせ、口をとがらせた。

「おや、すでに御存じでしたか。そう、あの御方はメリアという名でも……いや、それで良い」

「なにを言ってるの？」

「いやいや。そのメリアさんに嫉妬心を抱かれるリサ様のお顔が、あまりにきれいなので、つい混乱しただけですじゃ。ふぉっほっほ」

「な、なんであたしが、メリアなんかに嫉妬しなきゃならないのよッ！」

「おやおや……」

「だいいちあの人は、パルスの愛しい人じゃない」

「だからこそ、でしょう？」

「もう知らない！ あたし一人で行く!!」

リサはプイッと横をむくと、そのまま大股で歩き始める。

「あ、これ。お待ちなさい。そんなドレスのままで旅に出るわけにはいかんでしょう。ささ、気分をなおして着替えなされ」

そう声をかけながらも——。

魔導師モーリンの顔には、満面の笑みが浮かんだままだった。

5

「……勝った」

パルスは拳で、額の汗をぬぐった。

まだ、楯を持つ左手が痺れている。

エッダはストナの魔法を使ってきた。その赤く燃える目ににらまれた途端、左手

がピシピシと音をたてて石化しはじめたのだ。

あわてて飛びのいたから良かったものの、ほんの一瞬でも遅れていたら、いまごろは神殿を飾る彫像と化していた。

石化は眠りの魔法や毒とはちがい、魔法の力では元にもどせない。ゆいいつ癒す方法は、マジック・ギルドにもどって専門家に診てもらうことだ。

「パルス様、これを」

セナモルが、一枚の紙きれを持ってきた。

エッダは死んだわけではない。暗黒の神々（ズール）は、光の神々（ハーン）の理力によってのみ消滅させることができる。一介の戦士や魔導師にできることは、ズールの身体を分解させ、一時的にかたちを失わせるだけなのだ。

したがって消え去ったエッダも、どのくらいの時間が必要かは知らないが、いずれまた元の姿にもどるだろう。

ただし、この場所が封印されている以上、ここでしか復活できないはずだ。

そしていつか訪れる、あらたな腕試しの荒武者を待つことになる……。

考えてみれば、いくらズールとはいえ可哀想な運命である。

しかし、ここはミネルバトン。

神々がたがいに、次ぎなる世界を得るために、永遠に戦う戦場なのだ。

「あ……あ、うん！」

勝利の余韻に茫然としていたパルスは、うわの空で紙きれを受けとった。

その紙は、エッダを倒した証明である。エッダを倒さねば、封印された宝箱は開かない。そしてそれは、パルスが手に入れた三枚目の紙――すなわち、エッダ・アゴーラ・アラヌスを倒し、領主に会う条件をすべて満たした証拠の紙であった。

「おい。早いとこギルドに行こう！」

ジークレットが、傷ついたパトリアを支えながら叫んだ。

勝ち気なパトリアは、無謀にも単独攻撃をかけ、全身にエッダのストナと理力の吸引（エナジードレイン）を喰らったのだ。

いつもは冗談ばかり言っているジークレットも、今はこれ以上ないほど真剣な表情になっている。

傭兵は死んでしまうと復活が効かない。それだけに、あせりは想像以上に大きい。

戦闘中に怖じ気づいて逃げだしたトンズラを、闘いが終わった途端に殴りつけたほどだった。

「わかった、戻ろう」

パルスはエルローに、帰還魔法（タスコラ）を使うよう命じた。

*

結局のところ、全員が正常な状態にもどるには、マジックギルドの治療だけでは不充分で、宿屋で一晩ぐっすりと眠る必要があった。

人間が行動するために必要な基礎力である理力だけは、神々から祝福を受ける〝睡眠〟以外には回復できない。一時的には薬や魔導力でも回復するが、それには必ずなんらかの代償が必要なのだ。

街なかの宿屋で、たっぷりと身体を休めたパルスたち一行は、翌朝になって領主の舘にむかった。

朝日をあびたアルテナは、荘厳なまでにすがすがしい。都市国家のために、あちこちに城壁がそそりたち、それに金色の朝日が照って光りかがやいている。

すり減った石畳を歩いて行くと、きれいな珊瑚砂を敷きつめた訓練場に出くわした。

そこでは朝も早いというのに、いく人もの戦士が子供たちに剣技を教えている。

戦士はもとより、教わっている子供ですらも、へたをするとパルスより切っ先が鋭そうだ。あらためてここが、ミネルバトンで一番の武士の国だと認識させられる。



シルヴァ・サーガ

「これでぼくらの仲間に戦士がいれば、もう完璧なんですけどね」
傭兵のトンズラが、パルスにすりよってささやく。
「おめーがいるかぎり、完璧じゃねーんだよッ。このボケっ！」
——ぺしっ！
「あいたッ！ せ、せんぱぁ〜い……」
たちまち、ジークレットに平手でなぐられる。
しかしその彼にしても、戦士の必要性は感じているらしく、
「勇神武魔の四原則によって、探索者はおなじ系列の同行者を連れていけない。俺たち傭兵のみがそれに当てはまらないが、そのかわり神々の加護が薄いと来たもんだ。やっぱし戦士は必要だな」
と、独り言を装ってつぶやく。
「なぜ、魔導師は魔導師と組めないのだろう……」
「パルス様。それは二人の魔導師が近くで術をふるうと、魔導力が干渉して無効となるからです。神官の神通力もそうですし、戦士同士は手柄を争って同士討ちをしてしまいます。つまりは先人の智慧というわけで、我らがここで議論しても始まりませぬ」
エルローの説明で、パルスは納得した。
いくら悩んだところで、神々の法則に対して人間はどうすることもできない。それが可能なのは、神々に愛でられた光の戦士だけである。だからこそパルスは、カイラル王子を見つけだし、神々の乗物である〝神光艦〟に乗せてもらわなければならないのだ。
「あれです！」
セナモルが手に持った短い杖で、ひときわ立派な建物をさし示した。
「お城じゃないんだな」
「ここの領主は、世襲制ではありません。前の領主が寿命を迎えると、闘技大会を開いて新領主を選ぶきまりです。だから仕事に必要な最低限の家で充分なのですよ」
「なるほどね」
パルスとセナモルが無駄話をしているあいだに、パトリアが門番と話をつけている。
やがてもどってくると、
「面会の許可がおりた」と告げた。
そこで一行は、身だしなみを一応ととのえたのち、きちんと隊列を組んで領主の館へと入っていった。

「ようこそ、武士の国アルテナへ」
領主のモルドは、両手をひろげて独特の挨拶をした。
自分の心臓を無防備にしてみせる、戦士としては最大級の歓迎のしかたである。魔導師や神官ならば、さしずめ両掌で口を封じる行為にあたる。
部屋の中には、所せましと武器や防具が飾ってある。その中には、見たこともない異境の武器すらあった。
モルドは初老とはいえ、いまだに屈強な肉体を保持している。
両腕の筋肉にはいまだに張りがあり、胸につけた銀の短甲冑は、下の筋肉を誇示するかのように盛りあがっている。そして仕上げとばかりに、白髪まじりの口髭が、顔じゅうをおおうようにして生えていた。
「俺たちは南の洞窟で、三匹のズールを倒した」
パルスはぶっきらぼうに言うと、三枚の紙きれをさしだした。
「おお！ そなたのような若者が、あの魔窟踏破に成功したのか？ なんとこれで、アルテナ始まっていらい二度目のできごとだ。よくやった！」
「二度目？」
「まま、ともかく食事でもしながら話をしよう」
「いや、我々は先を急ぐ身。親切はありがたく存じますが、ここはご遠慮させてもらいます」
セナモルが丁重に御辞儀をしながら断わりを入れる。
「そうか。それは残念だが……なぜに、そのように急がれるのだ？」
「我々はパルメキアの者。ただし主人のパルス様だけは、遠い異国から参られた。そして我々は、わが国の王子カイラルを捜すために旅を急いでいるのです」
「なんと、奇遇だ。さきほど二度目と言ったが、じつは一度目の踏破は、ほかならぬカイラル王子によってもたらされたのだぞ」
「なんと！」
セナモルとエルローが、同時に声をあげる。
「カイラル王子は、儂に伝言を托した。そして、最期の冒険の旅へと急がれたのだ」
「ここまできて、アーカサスにも戻らずに？ 何ゆえに王子は、それほどまでに急がれていたのだろう？」
エルローの質問を、モルドは無視した。
そしてひとつ咳払いをしたのち、カイラルの伝言を読みあげはじめる。
「これから自分は、ズールの王子ゾルデを倒す旅に出る。ゾルデは遥かな北、禁断の海域〝ダークランド〟にある城に住んでいる。そこは大爆発によってできた海で、ズールの眷属の守る四つの塔によって、固く防禦されている。そこを突破するのは、まさしく至難の技だ。だからもし、自分がもどらなかった時のために、次ぎなる光の戦士のために道標を用意した。それはここから北にある、ベイキャスト地方の港町エンデルを起点として、風の高原〝フウムーン〟地方、炎熱の砂漠〝アウリア〟地方、山岳地帯〝ドライオン〟地方、最北の地〝エルダイン〟地方へと続いている……」
「ふえ〜。気の遠くなるような話だ」
ジークレットが、旅の途方のなさを予感してか、額に手をあて天井をあおぎ見る。
モルドは、それもまた無視した。
どうやら伝言を言い終わるまでは、すべてを無視するつもりらしい。
「その道程の中に、自分は光のアイテムをちりばめた。それは勇者が光の戦士となるためには、必要不可欠な道具なのだ。そしてそれを集め、世界のはてにある瞑想寺院（センター）に行けば、きっと光の神々が助けてくれるだろう。では、あとは任せた——そう王子は言い残して、愛用の神光艦に乗って去っていった」
「神光艦ですと！ それでは、カイラル王子は光の戦士になられたのですか!!」
セナモルが感極まった表情で叫ぶ。
「その通り。王子はここに到着したとき、すでに神々に祝福を受けた光の戦士だった。だからこそ、闇の王子ゾルデを倒す旅にでられたのだ」
「しかし、その王子がなぜ……」
興奮しきったセナモルとエルローをよそに、パルスは思いにふけっていた。
それを見たモルドが、怪げんそうな顔になる。
「パルス殿は、なにを悩んでおられるのだ。旅にでられたのは、そなたも光の戦士になるためではないのか？ もしそうならば、その道筋が明らかになったからには、もう少しなりと喜ばれても良いはずだが……」
「俺は、光の戦士になんかなりたくない。第一、そんなものになれる資格なんて持ってないんだ。俺はドルンの村の、しがない漁師の子だぜ？ カイラル王子のように、由緒正しい血筋でもなんでもない、ただのちっぽけな人間なんだ。それを、どうしてそんな俺が！」
「光の神々の前には、血筋も地位も職業も、すべての差別や名誉は意味をなしません。ただあるものは、神々に愛でられた

純粋な心だけなのです。カイラル王子は、こう言い残されました。『次ぎなる勇者こそが、真の光の戦士となろう。私はただ、その者の露払いなのだ』。そして今、そなたは儂の前にいる」

　モルドの口調が、微妙に変化しはじめている。

　それはパルスを、偉大なる者と認めはじめている証拠だった。

「人違いだ！　俺はただ、カイラル王子に会って、神光艦でふるさとに連れてってもらいたいだけだ。それなのに、なんで――!!」

「人は望むと望まざるとに関らず、神々の与えたもうた運命に従うものなのです。そしてそなたは、神の愛でし羽にふれられた。もう、運命は変えられませんぞ！」

「冗談じゃない！　そんな運命なんか、俺は遠慮する。なにが神だ。神々が俺に何をしてくれたってんだよ。村はズールに襲われ、叔父さんは喰われてしまった。父さんたちがどうなってるか……そんな光の戦士に頼らなきゃ世界を守れない神なんて、こっちから縁をきってやる！」

「パ、パルス様。おやめになってください。お願いです！」

　セナモルが、あわててパルスの暴言を阻止しようとする。

「ミネルバトンの神々は、われわれと共にあります。あなたは光の戦士の誓願をなされたはずです。そのあなたが神々を愚弄するなど、まさしくズールどもを喜ばせるだけ……」

　懸命にしゃべるセナモルを、パルスは異様なものでも見るような目でながめている。

　セナモルは、ハッとして口もとを押えた。

「なぜ……俺が誓願をしたことを知っている」

「あ、う――そ、それは」

「メリアだな？　あいつとこっそり会ってるんだな！」

「大将！　それは違う。悪いのはおいらのほう……」

　ジークレットが割ってはいり、眉をつりあげているパルスをなだめようとする。

「お前たち！　俺に内緒で、なにを企んでいる!!」

「いや、なにも……」

　パルスの剣幕に、その場に居合わせた全員が、もじもじと下をむく。

　その態度を見たパルスは確信した。

　自分以外の全員が、傭兵のジークレットまでもが、パルスに黙ってなにかの策略に加担しているのだ。

「解散だ！　もうこの旅は終わりにする」

　パルスはそう言い残すと、さっさとモルドの屋敷を出てしまった。

＊

「おい、どうするよ……」

　困りはてた表情で、ジークレットは聞いた。

　しかし返事はない。

　宿にもどった一行は、まだ帰らぬパルスを心配しつつも、気まずい雰囲気のまま黙りこくっている。

　なんとか気分を盛りたてようとジークレットは頑張ったが、最期には自分までむっつりとした表情になってしまった。

「どう考えても、内緒にしてたあたしたちのほうが悪いわよねえ。パルスはまだ若いから、いったんヘソを曲げると怖いわよ。まったく、どうしたらいいんだろうねー」

　パトリアがため息をついた。

「しかし我らとて、それほど多くのことを知っているわけではない。たしかにアーカサスでメリア殿には会った。だがそこで告げられたことは、ほんの些細なことでしかない」

「セナモル？　パルスが光の戦士になるってことが、そんなに取るに足らないほど些細なことなのか？」

「傭兵にはわからんだろうが、神官ならば常識だよ。光の戦士は神々に愛でられたものではあるが、その力はズールを凌駕するものではない。したがって、負けることもある。すべては個人の力量なのだ。だから聡明なカイラル王子様は、自分の限界を知り、己の予備を用意したのだよ。自分がゾルデに敗れることを想定してな。それがパルス様というわけだ」

「でもよ。それじゃなんで、北オフェーリアのド田舎に住んでいたメリアが、その準備にかけ回ってるんだ？」

「それは……」

　セナモルは、エルローの顔を見た。

　エルローは黙って首をふっている。

「それは、我々の口からは明かすことが禁じられている。世界の秘密に通ずる魔導師と神官は、戒律によってそれを一般に知らしめることは出来んのだ」

「ケチ！」

　ジークレットと共に、パトリアまでが口を突き出して叫ぶ。

　このままでは、さらに内部分裂が進行しそうだ。そう思ったジークレットは、あわててつけ加えた。

「でも、わかった。だからもう、仲違いはやめよーぜ。それよりも、俺たちゃパルスを光の戦士に仕立てあげる使命があるんだから、そっちのほうがよっぽど大切だ。あんたらはカイラル王子の部下だから、当然ながらそうしなきゃならん使命



があるだろう？　俺らだって、パルスに雇われた金以外に、じつはメリアからも、アーカサスを出るさいに数倍の金をもらってるんだ。だから本当の御主人様は、メリアだってわけさ」

「我々は、金のために動いているのではない」

エルローが憮然とした表情で反論する。

怯みを見せたジークレットに、パトリアが助け船をだした。

「傭兵っていうのは、自分の値段が勲章みたいなものよ。あたしやジークレットは、この職業についた時から、普通の考え方はスッパリ捨ててるの。だから自分を雇ってくれた主人は、けっして裏切らない。それがあたしたちの信用ってものなの。そうでしょう、ジーク？」

「しかしパトリア、それは俺たちの理屈だ。自分たちの世界を他人に押しつけるのは良くないぞ。パルスが怒ったのも、そのせいだからな。俺たちは強引にやりすぎたんだ」

「でも……しかたがないんじゃないっスかね？　ぼくらには、御主人様の身を案じなければならない使命がありますからね」

軽率にも、トンズラが口を突っこんだ。

「おめーは黙ってろ」

一言のもとに却下して、一番重い剣を投げわたす。

「ほら、外で素振り千回してこい」

「しくしく……」

トンズラはがっくりと肩を落とし、夕暮れの庭に出ていった。

「さて！」

ジークレットは立ちあがった。

「どうするのだ。捜しに行くのか？」

「寝る」

セナモルの質問に、ジークレットはこれ以上ないほど真剣な表情で答えた。

そしてニヤリと笑うと、

「主人を信用するのも、俺らの仕事だ」

と言った。

6

巨大な太陽が、いままさに水平線に沈もうとしている。

ここは、街のそばにある小高い丘。その行きついた先は、垂直に南大洋に落ちこんでいる。

丘の突端には風化した岩が突きでていて、はるか下で、ざうと波が砕けている。

そしてそこに、パルスは腰かけていた。

きらきらと金の光をふりまきながら、西のはてに太陽が去っていく。

孤を描く南大洋もまた、それを惜しむかのように、受けた光を黄金のさざめきへと変える。

ミネルバトンの太陽は、すべてを知らしめる創造神ハーンの化身である。

その太陽を見つめながら、パルスはじっと考えていた。

（ハーンよ。あんたは俺に、いったい何をさせたいんだ……）

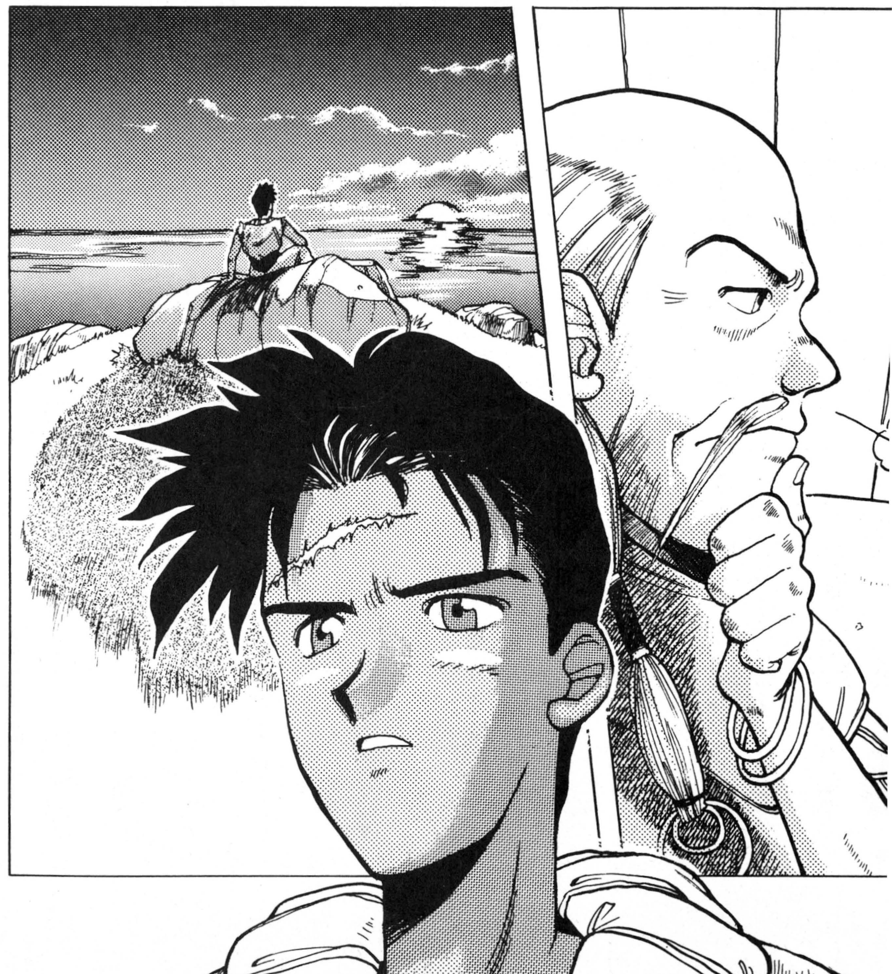
もとより、返事があるはずもない。

太陽は――ハーンはただ、ひたすら見守るのみの存在である。人間のいかなる干渉も受けつけず、じっと見とおす千の目で、すべての時の流れを見続けていく。人間の悲しみも喜びも、愛や勇気や悪さえも、すべてをおのれの中に溶けこませ、じっと次ぎなる世界のために見守っていくのだ。

胸の内のつぶやきは、いつしか独り言に変わっていく。

「俺は、一番の漁師になるのが夢だった。そして父さんといっしょに、たくさんの魚を取りたかった。そんなささやかな望みですら、あんたには聞き入れてもらえないのか？」

ハーンの化身は、最期の一瞥をかえすかのように、キラリと光芒を放った。



そして水平線の彼方に消えていく。

ふわり、とパルスの頭上を鳥が舞った。

――ヒョーゥ！

鳥は沖にむかって飛び、去りゆく太陽に別れを告げる。

そしてふたたびパルスの頭上に舞いもどり、後方へと飛び去った。

「鳥さえも、あんたに敬意を払う。それなのに俺は、口汚なくあんたを馬鹿にした」

ふっ、と自嘲的な笑いを浮かべる。

その時……。

「いいえ」

すぐうしろで、声がした。

とっさに、ふりむく。

するとそこには、微笑みを浮かべたメリアが立っていた。

「おまえ……」

「神々はあなたを許します。光の戦士となるためには、創造を絶する肉体と、限界を超えた精神の酷使を要求されます。だからあなたが愚痴をこぼしたくらいで、神々が見捨てるようなことはありません」

「どこ行ってたんだよ！」

パルスは怒鳴り声をあげた。

そしてメリアに詰めよろうとする。

メリアは一歩さがり、そばに来るなと手をさしだした。

「今は駄目……。あなたの心に迷いがあるかぎり、わたしには助けることはできません。あなたは自分自身の決心によってのみ、人生を歩まなければならないのです」

「なに言ってンだよ！　俺の質問に答えないつもりか？　ベタの村からいなくなっ

■人を信じることでパルスの迷いも晴れた。カイラル王子を探す旅はまだまだ続く。

て以来、裏でごちゃごちゃと手を回しやがって。おまえはいったい何者なんだ!?」

メリアの顔に、淋しそうな、そして悲しそうな表情が浮かびあがった。

「わたしはメリア……ベタの娘。それじゃ、いけないの?」

「だってさ、祈りの洞窟から戻ったら、ニーナおばさんは、おまえのことを知らないって言ったんだぜ！　村のだれも、おまえを知らないって。俺はちゃんと両の耳で聞いたんだ。そんな不思議なことを、ただの村娘にできるわけないだろうが。魔女か巫女か……さもなくば悪霊か。どっちみち、そんなたぐいのものだろう。おまえは人間じゃない。そうだな?」

「……」

メリアの目に、ほろりと涙があふれた。

だまされるな……パルスは自分に言い聞かせる。

「わたしはメリア。あなたを光の戦士へと導く者――」

ついにメリアは、両手で顔をおおってしまった。

「でも……でも、わたしは村娘メリアでいたい！」

「泣いたってだめだ。ズールのバケモノどもでも、きれいな女に化けるやつはザラにいる。おまえが俺を戦士にしたかったら、まずはその正体を明らかにするんだな。そうしたら信用してやる」

「……今は駄目。あなたが勇者であるあいだは、絶対に教えてはならない……そう決められてるの。だから、それには答えられない」

ふたたび顔をあげたメリアの目は、涙であふれていた。

それはたとえようもなく美しく、青く透きとおっている。

そして震える桜色の唇は、あのベタで別れた時そのままに、かぎりなく愛らしい。

パルスはふいに、あのとき頬にうけた口づけを思いだした。

人のもつ温かい感触……

あのふっくらとした感じは、メリアが人間である間違いようのない証明だった。それを信じたからこそ、自分は旅に出たのだ。メリアへの信頼なくして、この旅はありえなかった。

パルスはため息をついた。

メリアを疑うことは、自分の信じたものすべてを疑うことになる。

一度信じたのなら、とことん信じなければ意味がない。それを自分の都合でいいように変えるなんて、そんなやつは人間のクズだ！

そう気づいた。

そしてそう思った途端、すべてが限りなく軽くなったような気がした。

もう一度。

いや、何度でも信じてみよう。

それが本当の人間なんだ……

「わかったよ」

メリアの顔が、ぱっと和らぐ。

花が咲いたように明るくなる。

そして、うれしそうに立ちあがった。

「でもカイラルが生きているんなら、俺は降りるぜ」

「それで、いいんです」

目尻の涙をぬぐいながら、にっこりと微笑んでいる。

「そう……それだけで」

メリアは、ゆっくりとうしろに下がっていく。

「お、おい。どこ行くんだよ！」

「光は我と共に有り、我と共に歩む。我は光の戦士と成らん……」

「――!?」

「この誓願を、けっして忘れないでください」

晴々とした声が、空に吸込まれていく。

メリアの姿は夕闇にまぎれ、次第におぼろげになっていく。

声の調子が、わずかに変化した。

「いつか……」

ささやくような、祈るようなせつない声。

「いつか、きっと。すべてを明かせるときがくると信じてます。それまでは、自分の力で真実をつかみとってください。カイラルの残した道標が、きっと、あなたを導いてくれることでしょう」

声は一瞬とぎれた。

そして、万感の思いをこめて……

ふたたび聞こえてきた。

「ああ、パルス――心の底から愛してます」

メリアは消えた。

まるで太陽の光が水平線に没するかのように、闇の中にゆっくりと溶けていった。

7

「ただいま」

「た、大将！」

扉の陰からパルスが現れた途端、ベッドで寝ていたはずのジークレットがとび起きた。

ダダッと駆けより、力まかせに肩をたたく。

「痛いじゃないか、よしてくれ」

「いや～。絶対に戻ってくると思ってたぜ。だって俺らの大将だもんな。いや～良かった。これで酒が飲める」

「これから飲みに行くつもりか？　もう夜中だぞ」

「酒場は終夜営業だもんね。なんなら大将もいっしょに行くかい?」

「俺はまだ、酒を飲めないってば。それよりどうしたんだよ、そんなに浮かれて」

まわりを跳びはねて喜んでいるジークレットを見て、パルスは呆れたように苦笑いを浮かべた。

「ジーク。あたしで良かったら、つきあうけど」

「へ?」

パトリアの申し出に、ジークレットは目を白黒させている。

「だから、このあたしで良かったら、いっしょに酒飲みにつきあってあげるって、そう言ってるの。それとも、あたしじゃイヤなの?」

「い、イヤかって?　と、と、トンでもない。うわぁお！　なんだか俺っちにも運がむいてきたぞ!!」

目に涙をうかべて嬉しがっている。

それを見たトンズラが、

「それじゃ、おいらも」

と、言おうとした。

たちまちセナモルとエルローに、よってたかって口をふさがれる。

「みんな、ありがとう」

パルスは、ゆっくりと頭をさげた。

ドタバタと騒いでいた一同が、照れくさそうに下をむく。

そしてすぐに、前にもまして大騒ぎをはじめた。

「うるせーぞッ！　何時だと思ってやがる!!」

となりの部屋から、怒鳴り声が聞こえてくる。

パルスはあわてて言った。

「さあ、明日にはベイキャスト地方に渡るぞ」

「おおっ！」

「さっき領主のモルドから、港町エンデルに飛ぶための〝守り札〟をもらってきたんだ。これからは、カイラル王子の残してくれた道標を探索する旅だ。みんなも、そのつもりで頑張ってくれ！」

「おう!!」

一同の剣や杖が、高々とかかげられる。

騒ぎを静めるつもりで言ったセリフなのに、もう収支のつかない大騒ぎとなった。

第一章　了〈次号につづく〉

YohkoのMIX通信　佐藤陽子

電子メールでテーブルトーク!



日経MIXというパソコン通信で、コンピューターゲーム会議室の議長を務めるヨーコ先生。本業の漫画描きより夢中になっているものがあるとか……。遅々として進展しない、その正体は?

TRPGは最近結構ポピュラーになってきたけれど、通信で、しかも、電子メールでRPGをやっているのは珍しい……らしいので、ではそれを書いてしまいましょというのが安易に決まった今回のテーマである。わはは。

TRPGをオンラインで、一般会議でやりたいね、と誰かが言い出したのがきっかけであった。それから話し合いを続けるうちに、なんだかんだとあって、結局メールで、ということに落ち着いた。なんだかんだの中にはハンケンとかなんとかいう難しい話もあったようだ。

MIX・M（メール）RPG参加者はマスターを入れて11人（こんな名前はついてない。今作った。やってる人は〝メールのあれ〟とか呼んでいる）。慣れてない人が多いので、大体ふたりずつ組んでひとりのキャラを受け持っている。さらにおまけでマスターの操るメイジまで入っている。こうでもしないと、たいがい全滅のうきめに合いそうなパーティーなのである。

私も慣れてない人なので、うちの僧侶〝チビ・マルコ〟くんの持つ治癒魔法なんかは、みんなペア相手のTさんに選んでもらった。なんたって最初に〝オンラインでTRPGを〟という話が出たtable.game会議の議長さまであるから、頼りまくりである。

ちなみに〝チビ・マルコ〟という、僧侶にふさわしい厳粛な名前の命名者もTさんである。

ほかの仲間はファイターのフォーゲルにガンダム、女シーフのたま、メイジがグラッジとヤマギシ。うーむ、それぞれの嗜好がよく出た命名ですね（てんでんばらばらとも言う）。

あとは普通のTRPGと同じ。〝パーティーはこれこれこういうところに出ました。道は左右に別れていて、右の奥の方からは怪しい物音が……〟なんていう状況をマスターがみんなに一括メールしてきてくれて、一応の締切を言う（一応、というのは締切というものの性質が大体、まあそのえーと、のことが多いからであるな）。

マップもちゃんとワープロで書いたのをつけてきてくれる。うちのマスターJ氏は偉いので、わしらがいちいちきちんとマップを書き足していくようなマメな人々でないことを見切っているのだった。

大体、メールが来て、おー、わしらはこんなところにいたのだったか、と思い出すのが常なのである。ワタシだけかもしれんが。

で、みんなはそれに従ってそれぞれの行動を決めて、マスターやほかのメンバーにメールする。

その間、もちろんメンバー同士で相談メールを送ったりなんかして、全体の行動を決めていくわけである。新しい展開になると〝ここは透明になってるシーフに見てきてもらいましょうね〟というところに落ち着き、敵が出たらファイターが殴りに行く、というのがわたしらの定石である。そういえば僧侶は罠を見破る魔法とかいうのを持っていたようだけど、使ったことあったっけかなあ?

ところでTRPGの楽しさは、コンピューターRPGに比べて自由だとかいうのもあるけれど、やっぱりサイコロを振るときの緊張感だろう。

攻撃が当たるか、敵の魔法に耐えられるか。そして何よりもイニシアチブ・ロール。あの小さな十面体サイコロが主役になる一瞬である。

しかし私たちのMRPGでは、ひとりひとりがいちいちサイコロを振って報告するのはわずらわしい、という理由（たぶん）からサイコロ関係はみんなマスター任せである。その辺がちょっと淋しいところ……と思っていたのだが、先日実際のTRPGにファイターとして参加して以来、その考えはすっぱりなくなりましたね。

先制は取れんわ攻撃は当たらんわよく寝るわ。見事だったわよ。

私は一生サイコロは自分で振るまいと誓ったのであった。

■日経MIXの問い合わせ先：〒134 東京都江戸川区臨海町5－2－2　日経BP社 読者サービスセンター

火浦功の遊んでて悪いか!!

火浦先生は、ゲームだけじゃなくてすこしは仕事もしているみたいだぞ。

○4月2日

今日は、高村光太郎が死んだ日である。

夕方、ブッちゃん（メカデザイナーの出渕裕氏）からTEL。

「花見に行きませんか？」

「行く」

とゆーわけで、花見に行く。

場所は、下北沢の細長い公園。

夜桜の下に一升瓶を並べて、がんがん飲む。つまみはベビースター・ラーメンである。がんがん飲んで、どんどん酔っぱらう。

唄う。踊る。ベタをぬる。

犬にケンカをふっかける。

「矢でも鉄砲でも持ってこい」とわめく。

矢と鉄砲を持ってくる。

むかうところ敵なしである。

公園の灯りが消えたあとは、新井薬師へ河原（かし）を変えて、また飲む。

花見のハシゴだ。

酒を飲みつくすと、トサカ先輩の運転する〈西園寺（さいおんじ）でりか2世号〉に乗って、仕事中のゆうきまさみを奇襲する。

トラトラトラである。

もちろん、ここでも酒は飲むのである。飲みながらゲームも少しした。『魔導物語1-2-3』というゲームである。

ぷよぷよというスライムみたいな奴が、まぬけな声で「ぷよぷよー」と言いながら現われる。すかさずアイスストームをかける。すると、ぷよぷよはカチンコチンに凍ってしまうのである。

「この凍った時の顔が可愛いでしょ？」

と、トサカ先輩。

「ばよえ〜ん」

と、私。

ちなみに、「ばよえ〜ん」というのは、敵を感動の嵐に巻き込んで身動きを封じる呪文である。私は、この「ばよえ〜ん」という言葉の響きが、気に入ってしまったのである。

闘いが終わると、アイテムが落ちている。RPGの常識だ。

「おお。らっきょを拾ってしまったぞ。何の役に立つのだ？」

「食べると体力が回復するんです」

「なるほど。——おお。今度は、正義の靴下を拾った。正義の靴下ってなんだ？　どうして靴下が正義なんだ？」

「それには深い理由があるのです。しかし、私の口からは言えません」

「なるほど。それはぜひ聞きたいな」

「そもそも靴下が発明されたのは、アケメネス朝ペルシャの時代、マクーガという貧しい農民が畑を耕していて……云々（うんぬん）」

花見の夜は意味不明にふけていく。

私が、家に帰り着いたのは、朝の5時すぎであった。

○4月7日

アシモフが死んでしまった。

アーサー・C・クラークは、まだ死んでいない。

ハインラインは、昔、死んだ。今も死んでいるはずである。

○4月9日

今日は、武者小路実篤が死んだ日である。

朝から三國志Ⅲをやる。

武力100、陸上指揮100という新君主を作り、ゴジラと名づけた。軍師は知力98のモスラである。二人だけではさびしいので、知力23の将軍も作る。名前はカツ丼である。大○唇と小○唇という、同じ顔をした美人姉妹を、文官でつけることも考えたのだが、あまり下品なのでやめた。

最近は、三國志Ⅲも、すっかりコツを呑み込んで、もはや無敵である。

夜。野性時代用の原稿を書き始める。

タイトルは『丸太の鷹』。ハメットの『マルタの鷹』とは、あまり関係がない。

○4月13日

石川啄木が死んだ日である。

仕事が進まんぞ。いつものことだが。

寝てないので、頭がもーろーとしている。

高柳が心配して電話をかけてきた。

「体調はどうですか？　まだ続けられそうですか？」

「たいちょー？　隊長はキリヤマだろう」

自分で何を喋ってるか、よくわからない。しかし、これも、いつものことだ。

朝までがんばって24枚書き、そこで力尽きて、倒れる。

やでやで。

○4月17日

徳川家康が死んだ日である。



イラスト/いしかわ・じゅん

火浦功の
遊んでて悪いか!!





⬇とり・みきビデオ「美女忍者苔丸/竜煙之書の巻」より火浦さん演ずるお殿様。

TVで、「フィールド・オブ・ドリームス」を見る。

日本で言うなら相撲か。あるいは、プロレスか。

なんとなく人生も先の見えた40すぎのサラリーマンが、ある日、啓示を受けて、自分んちの庭にリングを作り始める。日本の妻は、あの映画の奥さんほど寛容ではないから、子供を連れて、さっさと出て行ってしまう。近所の連中には白い目で見られ、会社もクビになり、男の味方は一人もいない。しかし、男はリングを完成させる。やがて、そのリングに現われるはずの、力道山を待ちながら。

しかし、最近の若い者は、力道山って言っても、誰も知らんのだろうなー。

○**4月26日**

誰も死んでいない。なぜだ。

アラスカ帰りの鹿野（ログインのオールザットウルトラ科学でおなじみのサイエンスライター）が、とーとつに遊びにくる。

「そうか。今日は、鹿野が死ぬ日か」

「馬鹿なこと言ってないで、酒飲みましょう。酒」

とゆーわけで、酒を飲みに行く。

電話で、ブッちゃんとりさん（マンガ家のとり・みき）を呼び出し、三軒茶屋で朝まで飲む。

鹿野の話によると、アラスカは本当に何もないところで、オーロラを見てしまうと、他には何も見るものがない。唯一の観光名所は、原油を送っているパイプラインだそうで、これには笑ってしまった。

○**4月30日**

大仏次郎が死んだ日である。

米田くん（本誌編集者。日本一背の高い編集者として有名）が、『ジャパン・バッシング』を持ってきて、やれと言う。高いところから私を見おろしながら、やれと言うのだ。私は身長170センチ。米田くんは3メートル。やらないわけにはいかないのである。

やってみたが、よくわからない。だいたい、アメリカ人の言うことは（以下、18行削除）。

○**5月10日**

二葉亭四迷が死んだ日である。

ゴールデンウィークも終わって、呆けている。

P・J・オーロフという人の『楽しい地獄旅行』という本を、ゲラゲラ笑いながら読む。おもしろい。

○**5月12日**

秋田雨雀が死んだ日である。

秋田雨雀って誰だ?

○**5月21日**

野口英世が死んだ日である。

新聞を読んでたら、わけのわからん記事が出ていた。

ブルガリアで、軍がひとつの村を完全に封鎖し、そこで何かを掘っているという記事だ。しかも、その発掘には超能力者が協力しているという。

あやしい。

あやしさ大爆発である。

現地では、偵察衛星で発見した金鉱を掘っているのではないかと噂されているそうだが、軍は否定も肯定もしていないとのこと。

100万年前に墜落した異星人の円盤を掘ってるんじゃねーだろーなー。でもって、中には氷づけの柩(ひつぎ)が置いてあって、しかも、それが空っぽで、連絡が途絶えた村に調査団が出かけてみると、犬が走ってきて、夜中、その犬の顔が四つに裂けて、中から赤黒い触手が、うにょうにょと……。

ああ、いやだ。

朝日新聞が、まるっきりのヨタ話を載せるとも思えないが、ともかく、こういう記事は切り抜いて大切にとっておく。

○**5月24日**

今日も誰も死んでいないなと思っていたら、また鹿野が来た。

不思議不思議不思議。

夏場所は曙が優勝。

鹿野はメシを食って帰っていった。

そー言えば、少し前に九州だかどこだかで、ヤミ米を売っていた暴力団が摘発されたが、今度は島根の方で、シジミの密漁をしていた暴力団が漁業法違反で挙げられたそうだ。最近の暴力団は、いったい何をやっておるのか?

もちろん、こういう記事も、切り抜いて大切にとっておくのである。

〈つづく〉

イメージ・オペレーター

夢巫女・美緒

第2話「待宵（まつよい）」

作　水城　雄

画　松原香織

札幌、東京、金沢から、次々とコンタクトステージにログインするイメージ・オペレーター。コンピューターが描き出すネットワーク空間に、美緒たちを待ち受けるものは何か？

夢巫女・美緒

コンタクト・異変

しずかだった。

二日前のコンタクトではあんなに荒れたステージだったのに、今日は嵐が去ったあとのように、しずまりかえっている。

美緒(みお)たちの目のまえには、見なれた光景――さむざむとした原野の風景がひろがったいた。ゴロタ石がころがっている乾いた大地。草一本生えてはいない。ところどころに見えるひくい潅木は、枯れきっている。

空はベッタリとあかい塗料をながしたようにくらく、ひくい。

昏睡状態(ディープスリープ)にある萩原真一郎教授の心象風景だ。

いつもならびょうびょうと風がふきあれているのだが、今日はみょうにしずかだった。風はそよともふいてこない。吹きあげられた砂でともすれば眼をやられそうになるのだが、今日はまったくそんな気配はなかった。

「へんなの」

麻理(まり)がくちびるをとがらせた。

「気をつけて」

美緒はひくい声でいった。

修治(しゅうじ)は、なにもいわずにあたりを見まわしている。

「行きましょ、美緒先輩。ずっとここにいたってしようがないもの」

「待って。なにかの徴候(ちょうこう)かもしれないから」

美緒はこたえた。

この三人のイメージ・オペレーター(IO)の中では谷岡修治が最年長なのだが、リーダー格は自然と美緒になっている。修治はもう十八歳だ。IOの適正年齢としては、ぎりぎりのところだ。

ぎゃくに十五歳の麻理はわかすぎる。

三人のなかでは、十七歳の美緒の感受性――つまりオペレーション・パワーがもっとつよいのだった。もっとも、美緒の力は、年齢的な理由だけではなかったが。

「徴候って、なんだい?」

修治が美緒のほうをむいた。

「わからない……でも、なにかへん」

「教授の体調にかわったところはなかったはずだよ」

三人の会話――ただしくいえば、音声キャラクターによるイメージ交換――は、副調整室(サブ)のスピーカーをつうじて、直接、助教授の鳴崎の耳にはいるはずだった。副調整室では、ほかにも、美緒の意識をビジュアル・モニターしている。

生身(なまみ)の美緒は、いま、ニューロン・スキャニング・オシロ・インターフェース(NSOI)に頭部をおおわれた状態で寝台によこたわっている。NSOIは美緒の意識をネットワークにおくりこんでいる。

ネットワークには各大学のイメージ処理フレーム――イメージ・プロセッサ内蔵の超並列処理スーパーコンピューター――がぶらさがっている。ネットワークのおかげで、遠隔地にいる三人のIOが、同時に教授にアクセスできる。

金沢の神森(かみもり)美緒。

東京の上田麻理。

札幌の谷岡修治。

萩原教授自身は、東京のフレームで処理されている。

「なにかかわったことがあれば、サブが引っぱりあげてくれるさ」

修治は楽観的にいった。しかし美緒は、前回のアクセスのことをかんがえているのだった。

前回はなぜか、教授がみょうにあれくるった。彼がこちらを妨害してくるのにはなれっこになっていたが、前回はそれがかつてないほどつよかった。おかげで、修治も麻理もはじきだされてしまった。強制終了(ログアウト)させられた。

美緒もログアウトしたはずだったのに、なぜかもどれなかった。IOをステージから連れもどすために調整者がおくりこむピックアップ信号も、とどかなかった。

結果的にもどってくることができたが、あんなことははじめての経験だった。みんなはそれほど気にしていないが、美緒は教授の精神の奥ふかくで、なにかが変化しているようにかんじられてならなかった。

今日のコンタクトが一転してしずかなのも、その徴候なのではないか。

美緒はゆっくりと足をふみだした。麻理と修治もあるきはじめる。

なにものにもさまたげられることなしに、教授の心がつくりだした荒野をよこぎり、いつものドアの前にたどりついた。

荒野のまんなかにドアがひとつ、ポツンとたっている。

ささえもなにもない、純粋のドアがひとつ。取っ手のついたありふれた白いドア。素材は木か、あるいは樹脂。金属ではなさそうだ。とにかく、教授の意識は金属をイメージしてドアのキャラクターを送りだしているわけではなさそうだ。

ドアのうら側にはなにもない。しかし、いったんドアをあければ、べつの世界がそこに出現することはわかっている。レベル2への通路だ。

美緒は取っ手を引き、ドアをくぐりぬけた。

ふたりもついてきた。

前回のコンタクトでは、三メートル四方ほどの小部屋があった。今日は、小部屋のかわりに、大きなうすぐらい建物の内部に出た。

部屋というより、ドームといったほうがいい。巨大な建築物だ。

床は石のブロックがしきつめられていた。壁も天井も、石のブロックでくみあげられている。

プロテスタントの教会のようだった。

三人が中にはいると、背後でドアがあとかたもなくきえ、あとには石の壁がなにもなかったように出現していた。

萩原教授がキリスト教信者であるというデータは、もらってなかった。彼は無神論者だった。生家は日蓮宗だったが、彼が仏教信者であるというデータはなかった。

とすると、この教会は、彼がどこかで見たかおとずれたかしたイメージの記憶だろうか。あるいはもっとべつの場所からくるイメージなの?

まるいドーム天井にはステンドグラスがはめこまれていた。外側はくらいらしく、絵柄(えがら)ははっきり見えなかった。

美緒の前には、両側にベンチがならんだ通路がひらけていて、まっすぐ祭壇(さいだん)へとつづいていた。

祭壇の正面には、裸の男が両手両足を釘で打ちつけられ、十字架にかけられているのが見えた。

美緒は通路をあるいて祭壇の前に立った。麻理と修治もついてきた。

「はじめて見るキャラクターね」

麻理がいった。

「なにか意味があるのかな」

美緒はそれにこたえず、十字架の男に眼をこらした。

前回までのあらすじ

スーパーコンピュータがイメージ処理するネットワークの奥底深く、システムを設計した"教授"が眠っている。彼を覚醒するべく、イメージ・オペレーターの美緒たちはコンタクトステージにアクセスするが、そこには悪意に満ちた罠が待ち受けていた。何者かによって心を覗かれ、強制的にログアウトさせられた美緒の運命は……!?

男はわき腹の傷から血をながし、首をガックリとかたむけていた。釘を打ちこまれたてのひらや足からも、血がながれている。血はまるで、いましがたながれでたばかりのように、鮮烈な色をしていた。

「キリストさんか……」

修治がつぶやいた。

「ちがうわ」

美緒はこたえた。

「よく見て」

男はイエス・キリストではなかった。男の顔に美緒は見おぼえがあった。

やせてそげおちた頬。意志の強そうな引きしまった唇。ほとんど白くなりかけた頭髪。しみがうかび、たるみかけた皮膚が、男の年齢をあらわしていた。

「萩原教授……」

修治が息をのんだ。

「先生じゃないわ。たんなるキャラクターよ」

「先生が自分で自分のキャラクターをこんなめにあわせたの？」

麻理がたずねた。

「なにか意味があるのかも」

美緒の言葉に、三人はじっとかんがえこんだ。

なにか意味があるの？

しずまりかえった荒野……はじめたあらわれた教会……くらくてよくみえないステンドグラス……そして十字架にかけられた萩原教授自身の姿……

意味なんかわからない。

意味をかんがえるのは、先生がたの仕事だ。あたしはただ、前にすすむだけ。教授の自我をさがしだし、連れもどすだけ。

でも、ここになにかヒントがあるとすれば……まるでロールプレイング・ゲームね、これは……

そのとき、耳もとで声がした。

「教授をたすけないのかね？」

ハッとふりかえった。

おもいがけないちかくに、男のすがたがあった。

巨大な腹。ふとってみにくくたれさがった頬。あごは首の肉にうもれてしまっている。そこにあらわれたのは、とてつもなく肥満した男だった。

はじめてのキャラクターだった。

美緒は動揺をおさえこみ、しずかにこたえた。

「たすけないわ。だってこれ、先生じゃないもの。あなた、先生？」

「わたしかね？ わたしは……そうだな、教授でもあり、教授でもなしといったところか」

美緒はハッと思いあたった。

「あなた、二日前のコンタクトのとき、あたしの心をのぞいた人ね」

「二日前……二日前とはいつだね？ 四十八時間前という意味かね？ 時間など無意味だよ。一瞬は永遠とおなじように、永遠は一瞬なのさ。だから二日前などという言葉に意味はない」

「あたしになぞかけなんかしないで」

「ほう。わたしの命令するのかね？」

「ふたりはどうしたの？」

美緒は男があらわれると同時に、麻理と修治がきえたのをおもいだした。

「ログアウトしてもらった」

「力があるのね」

「残念ながら。きみもなかなかの力をもっているようだけど、わたしにはかなわない」

「そうなの」

「しんじないようだね」

「いますぐあたしをログアウトしてみせたら、しんじるわ」

男の頬がブルンとゆれた。どうやら、わらったらしい。

「つまらない。もうすこしきみとあそびたい。退屈してるんでね、わたしは」

「あなたはだれ？」

「教授でもあり、教授でもなし」

「彼のなかにすんでいたべつの人？」

「多重人格のことをいってるのかね、きみは。もしそうだったら、ちがうね。わたしと教授は、いまや一体なのだよ。見ててごらん」

男は巨体をゆすりながら、祭壇にのぼった。

十字架のまえに立ち、教授の手と足から釘をひきぬいた。

教授が眼をひらいた。

それから、口をひらいた。

「美緒。わたしはここだ」

「先生！」

美緒は手をさしのべた。

「先生、かえりましょ。みんな待ってる……」

教授も手をさしのべた。

手がふれた。

指がからまった。

つよくつかまれた。力がどんどんつよくなる。

ひきよせられた。

「いた……い……」

「美緒、きなさい」

声がかわっていた。

顔もかわっていた。

その顔を見て、美緒は髪がさかだった。

「おとうさま……」

それから、いかりがこみあげてきた。

おなじだ。このまえのときと……

ゆるせない。

「きなさい、美緒」

父親の顔をした男が、美緒をひきよせ、腕のなかにだきとめた。

つよい力だ。ほどけない。

肥満男が顔をちかづけてきた。

美緒はもがき、さけんだ。

「またあたしの……心をのぞいたわね……！」

肥満男がニヤリとわらってから、自分のくちびるをベロリとなめまわした。

「いやッ！」

体内から全エネルギーを開放し、すべてを消去(デリート)した。

ログアウト。

待宵(まつよい)

読書会の会報を印刷する手伝いをしていたら、おもいがけず下校がおそくなってしまった。

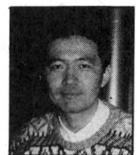
夕暮れがちかづいている。

犀川(さいがわ)にかかっている御影(みかげ)大橋をあるいてわたる。家は長町(ながまち)にある。

美緒は自転車がきらいだった。自転車も自動車も、乗りものはみなにがてだ。汽車も船も、飛行機もきらいだ。機械でできているものに乗って、はしるよりもはやく移動していると、みぞおちのあたりにしこりのようなものがたまってくる。ムカムカと気持ちがわるくなってきて、最後にはもどしてしまう。

「乗り物酔いでしょ？」

著者近況

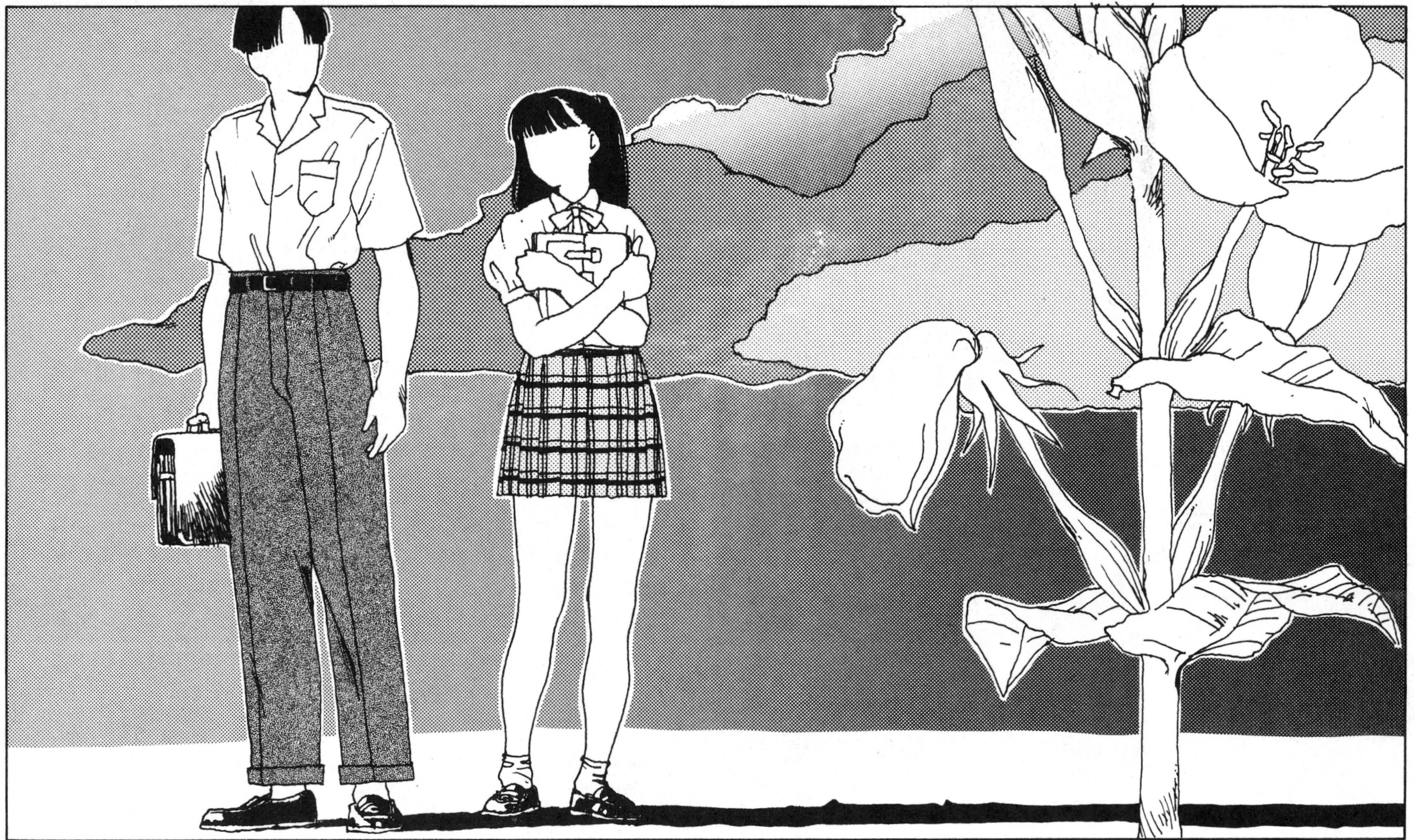


水城　雄(みずきゆう)　去年、他界した猫のてっちゃんの跡継ぎとして、犬のてっちゃんを飼いはじめた。ゴールデン・リトリーバーという由緒正しい種類の犬だが、庶民の家にもらわれてきたおかげで泥まみれの毎日を堪能している。



松原香織(まつばらかおり)　何を隠そうFM-TOWNSユーザーである。CD-ROMの機能をフルに生かし、BGMを流しながらパソコン通信する毎日。メインのネットはニフティ。パソ通にハマリすぎ、締切がズルズルと遅れ気味だ。

夢巫女・美緒



クラスメートはそういうのだが、それとはちがっているような気が、自分ではしている。

だから、学校から家までは、あるいてかえる。といっても、一キロかそこらの距離しかないのだが。

大通りをそれ、ふるい城下町特有のまがりくねったうら通りをあるく。

家々からは、夕食のしたくをしている物音やにおいがただよってくる。片町ではたらく女性だろう、きれいに化粧してきかざったおねえさんたちが、いそぎ足にあるいていく。

ふるい家が建ちならんだ一画に、ポッカリとあいた空地を見つけた。去年の秋までふるい家が建っていた。ながく有刺鉄線でかこわれ、立ちいり禁止の札がかけられていたのだが、最近、とりはずされた。どうやら、あたらしい建物が建つようだ。

その空地のすみに、待宵草（まつよいぐさ）が花をさかせていた。

美緒ははじめ、その花のことを〈月見草（つきみそう）〉というのだと思っていたのだった。

しかし、きのう、やはりいまとおなじようにこの花を見ていると、図書委員長の市川勝彦（いちかわかつひこ）がとおりかかった。

「待宵草がさいたんだね」

で、美緒は、先輩、これ月見草っていうんじゃないんですか、とたずねたのだ。

「ちがう。月見草とよくまちがえられるけどね。月見草というのは園芸種でそういうのがあるんだよ。この花は待宵草。ただしくいうと、大待宵草というんだけど」

勝彦と美緒の家は、ごくちかい。ただし、道路一本へだてて学区がちがうため、中学までべつの学校だった。

「太宰治の『富嶽百景』という小説にある〝富士には月見草がよく似合う〟という文章は有名だよ。竹久夢二の〈宵待草〉という歌は〈待宵草〉のまちがいだし」

「くわしいんですね、先輩」

「図書委員だからね」

勝彦はほっそりした、手足のながい、美緒にとっては見あげるばかりに背のたかい少年だった。彼のそばに立つと、ふと背のびをして、さらさらしたその髪にふれてみたいとおもうことがあった。

勝彦の背があんなにたかくなってしまったのは、いつのころだろうか。家がちかくなので、ときどき見かけたが、中学生のときにはあれほど長身ではなかった。高校にはいってからするすると魔法にかかったみたいにたかくなったのだ。

男の子にはどこか、女には理解できない不思議なところがある……

待宵草を見つめながらそんなことをかんがえていると、勝彦の声がした。

「やあ、また花を見てるの?」

今日も委員会のあとかたづけをして、美緒のあとから学校を出たのだろう。

「あ、先輩」

「好きだね、花が」

「はい」

「今日は大学には行かなくていいの?」

学校のだれにも話したことはないのに、勝彦は美緒が大学の研究に協力していることを知っていた。

なぜだろう。だれにきいたのだろう。学校の先生は知っているかもしれないけれど。

「はい。今日はないんです」

「よかった」

よかった? どういう意味だろう? 怪訝（けげん）な表情をしていたのだろう、勝彦はみずから説明した。

「だって、ややこしい実験をしてるんだろう? たいへんじゃないの?」

「それほどでもないです」

「学校と大学の実験があって、それに家のこともあって……」

彼は美緒の家のことを知っているのだ。

両親はおらず、祖父と弟との三人暮らしだということ。祖父は寝たきりで、弟の寧（ねい）も身体がよわいことも。
「静（シズ）さんがいるから」
「ああ、お手伝いのおばあちゃんだね」
「そう」
「いい人だね、あの人。いつもぼくににこにこ挨拶してくれるよ」
「………」
勝彦と話すのはたのしかったが、美緒はすぐに話すべき言葉がなくなってしまってこまるのだった。
同級生の女の子たち、どうしていつまでも際限（さいげん）もなく話しつづけていられるのだろう。みんな、なにをあんなに熱心に話しているのだろう。どうしてあんなにしゃべることがたくさんあるのだろう。
美緒が口をつぐんでしまったのを見て、勝彦はかるく手をあげ、いった。
「じゃあね、また。今度の委員会は来週の木曜日だからね」
「はい」
勝彦は行ってしまった。
美緒はその背中を見おくり、それから待宵草に眼をもどした。
ぽっこりした黄色い花が、いくつもさきはじめている。夕暮れのわずかな風に、かすかにゆれてさいている。この花たちも、あしたの朝にはしぼんでしまうのだ。
そのとき、美緒のわきを小走りにとおっていく人影（ひとかげ）があった。
おなじ高校の制服。
少女の横顔が、美緒の目にのこった。
線のほそい、きれいな顔だち。ながいまつげ。ふっくらした頬（ほお）と唇。
F組の高倉（たかくら）小夜（さよ）だった。
高倉さん……どうして……？
図書委員ではない。とっくにかえっていたはずなのに……
小夜のうしろ姿がちいさくなっていき、先をあるいていた市川勝彦の影においついた。夕暮れのなかで、ふたりの影がかさなったように見えた。

分析（アナリシス）

コンタクトはないが、分析（アナリシス）がおこなわれることになっていた。
美緒が大学に行くのではなくて、助教授の嶋崎と助手の岩永かおるが、美緒の家に来るのだ。研究室への呼びだしがたびかさなったことを気づかってのことだろう。
静さんが用意してくれた夕食を終えたところだった。
弟の寧は、いつものようにスズメの餌（えさ）ほどのおかずに手をつけただけで、もう自分の部屋にひきこもってしまった。最近はカブトムシのサナギの観察に余念（よねん）がない。あと三日ほどで満月がやってくる。カブトムシはそのころに羽化するだろうとのことだった。
美緒が着ているのは、亡くなった母がよく着ていた木綿絣（もめんがすり）の単衣（ひとえ）だった。
——これを着ると、おじいさまはいつも、あたしのことをお母さまとまちがえる……
美緒はそうかんがえて、ひとり、くすくすとわらった。本当はわらうような気分ではなかったのに。
八時ちょうどに嶋崎たちがやってきた。
静さんがこんな時間までのこってくれ



夢巫女・美緒

ていた。座敷まで案内して、お茶を出してくれた。

縁側はまだあけはなってある。さむくはない。虫がはいってくるのをさけるために、電灯がひとつ、軒先にぶらさがっている。かげろうが数羽、ちりちりと舞っているのが見える。

その虫よけの電灯のおかげで、庭がよく見える。ちいさな池と植えこみ。いくつかの鉢植え。この庭でいちばん大きな木は、木のなかではいちばんわかいはずの花水木だ。母がすきで、亡くなる前の年にうえた。

座敷のほうは、ぎゃくに、くらくしてある。

「行灯か。めずらしいな」

静さんがお茶をおいてさがると、嶋崎がにじりよって、いった。

めずらしいといっても、電球がはいっているものだ。昔ながらの行灯とはちがう。

「さむくありませんか、先生?」

「いや。きみのほうこそ」

嶋崎とかおるは、着物姿の美緒を見た。

「美緒ちゃん、きれい」

かおるがため息をつくように、いった。

美緒は座卓のうえにおかれた資料のたばに眼をとめた。

「くらくてよめないかな」

「だいじょうぶ」

嶋崎が座布団のところにもどってきた。資料もひらかずに、はじめた。

「ここになって、興味ぶかいシンボルがいくつかあらわれた。いいかい?」

美緒はうなずいた。

きちんと正座して、両手をひざのうえにそろえておいている。嶋崎のとなりにすわっているかおるは、やはり正座しているが、みょうにモジモジといごこちがわるそうだ。

「まず、あのふとった男。しらべたかぎり、萩原教授の知りあいにあのような男はいなかった。どこかで見かけただけか、映画にでも出てきたのか。美緒ちゃんは?」

「はじめて見ました」

「肥満というのがキーワードかもしれませんね」

かおるが口をはさんだ。

「書きとめといてくれ」

かおるがもってきていた携帯用コンピュータのキーボードを、いそがしくたたきはじめた。

「つぎに、十字架の男だ。教授の姿をしていた」

「でも、先生じゃなかった……」

「ああ。とちゅうからきみのおとうさんに変化した。なぜだ?」

「心をよまれるんです」

美緒は唇をかんだ。うつむいて、自分の手を見る。指がふるえている。

「すまない。ここはがまんしてくれないか。きみのプラシバシーをあばきたてるつもりはない。それに、きみのプライバシーに興味はない。ぼくたちが興味があるのは、なぜ教授がきみの心をのぞきたがったりするのか、ということだ」

「それと、どうやってのぞけるのか、ということ」

かおるがつけくわえ、美緒の顔をのぞきこむようにした。

「わたしたちを信用して。ね?」

美緒は顔をあげ、まっすぐかおるを見た。

「きっと興味を持ってしまうわ」

「いいえ。研究とあなたのプライベートなこととは、なんの関係がないもの」

「どんなことが見えても?」

かおるはおびえたようにあごをひいた。

「というと?」

「あたしの心のなかには、なにかがあるんです」

「だれだってあるんだよ」

嶋崎がなだめるようにいった。

「だれだって心のなかに魔物を飼っている。魔界をもっている。そんなものはいやとなるほど見てきたのさ、ぼくたちは。自分自身の魔物についてだって、ぼくらは知っている。いまさらきみの魔物を見せられたって、おどろきやしないさ。ぼくたちを信用しなさい」

「……………」

「とにかく、教授がなぜあのようなかたちできみに干渉するのか、知ることが重要なんだ。それがわかれば、連れもどせるかもしれない。わかるね」

「……はい」

「つづけよう。あの教会だ。カトリック教会にちがいない。おおきなものだったが、調べたかぎり、どこか特定の著名な教会ではないようだ。大切なのは、教授がカトリック信者ではなかった、ということだ」

「じゃあ、どうしてあんなキャラクターが……?」

「わからない。旅行で見たか、映画で見たか」

「映画で見たにしては、リアルだっとおもいます。あの場を先生は経験しているとおもいます」

「いいぞ。そういう助言をきみからもらいたかったんだ。岩永くん、書いてくれ。それから、なんだ?」

「教授でもあり、教授でもなし、という言葉」

キーボードをたたきながら、かおるがいった。

「それから、一瞬は永遠とおなじ、永遠は一瞬とおなじ。どういう意味でしょう?」

「意味なんかかんがえてもむだだよ。シンボルとしてとらえるんだ」

「言葉も?」

「言葉もキャラクターだ。教授がおくってよこしたキャラクターだ」

教授がおくってきた?

ほんとうだろうか。あれはほんとうに、先生だったのだろうか。

「美緒ちゃん、なにをかんがえてるんだい?」

嶋崎にいわれて、美緒は顔をあげた。

「あたしは二重人格のことをかんがえてたんです」

「ああ。ぼくもそのことに気づいた。もし教授がそうなのだとしたら……」

「でも、ちがうと彼はいってました」

「彼?」

「ふとった人」

「多重人格者はふつう、自分のなかにいるべつの人格を否定しようとするものよ」

「ということは、やっぱり先生は……?」

「次回はぜひともそのことをしらべてみたいな。そのための作戦をたてよう。どうした? なにか心配でもあるのかい?」

嶋崎が美緒のほうに身を乗りだしてきた。

「いえ……」

「いってみなさい。ぼくたちはきみに協力してもらっているんだ。きみが納得できないことはけっして強要しようと約束してるじゃないか」

「わかってます」

「なにが心配なの?」

美緒はうつむいたまま、いった。

「またあの人がこころをのぞいたら……」

軒先の電灯に、かなりおおきな虫があたる音がきこえた。パシッ。蛾だろうか。

つめたい夜の空気が、畳の表面をはうようにして、しのびこんでくる。

「こわいの?」

「はい。でも……」

「でも、なんだい?」

「三人でやってみようかな。麻理ちゃんと谷岡さんと」

「やるって、なにを?」

「心をのぞかれそうになったら、こらしめてやるんです」

「どうやって?」

美緒は顔をあげた。



夢巫女・美緒

軒先の電灯と行灯の光が、前にすわったふたりの顔にふかい陰影をつくっていた。あたしの顔はどのように見えているのかな……

「禊祓の方法をつかってみます」

嶋崎の眼がまるくなった。

「教授は無信仰なのに、教会をだしてきました。そして、あたしに父のすがたを見せた」

「なるほど。きみのおとうさんは神主だったな」

「先生はあの人――あのふとった人にとらえられているんじゃないでしょうか」

「もうひとりの自分に？」

「わかりませんけど。とにかく、もうこれ以上、あたしの……」

美緒はいいかけて、口をつぐんだ。

家の奥から、だれかが咳こむ音がきこえてきた。

年よりの咳だ。

よわよわしく、しかし、くるしそうな咳の音。

ながくつづいて、いつまでもやみそうになかった。

罠

荒野のドアをあけると、いきなり出むかえがあった。

「お嬢さまがた。ようこそ、萩原真一郎ワンダーランドへ」

ふとった男だった。

前回のコンタクトよりさらにふとったように見えた。身体はまるで肉袋であり、いまにも皮膚がはじけて中身がぶちまけられるのではないかとおもえた。

はじけそうな皮膚を、これまたはじけそうなタキシードでおおっている。

男が立っているのは、おおきな寺院の境内だった。といっても、あきらかに日本の寺院ではない。これはどこだ？

むれとぶハト、たちこめる香のにおい、そびえ立つ塔――仏舎利だろうか――、そして奇妙なかたちをした寺院。寺院の壁面には、巨大な目玉が三個、えがかれていた。

「ラマ教のお寺だ」

美緒のよこで、修治がささやいた。

前回がカトリック教会で、今回がラマ教の寺院……宗教をもてあそんでいるのか？　それとも……？

「こんにちは、先生。ごきげんいかが？」

美緒はしずかな声で話しかけた。

こんなにあっけなく男に出会えるとはおもっていなかったので、三人はまだ準備ができていなかった。時間をかせがなければ。

「かわいいね、いつ見ても。こちらにおいで」

「この子はいかが？」

美緒は麻理の肩に手をまわしてみせた。

「かわいいでしょ、お人形みたいで？」

「わたしの好みは、美緒、おまえのほうだよ。日本人だからね」

「日本人のいやらしい男の人ね」

男はブルンと頬をふるわせた。わらったのだ。

「そうだよ。いやらしい男の人だよ、わたしは」

「先生は立派な学者さんでしょ？　それなのに、心の底はほかの男の人とおなじように、よごれているのね」

「学者だっていやらしいことはかんがえるさ。しかし、いっておくが、わたしは萩原真一郎ではないよ。たしかにここは萩原真一郎のなかだけどね」

「じゃあ、あなたはだれ？」

麻理がよこから、ピシッと質問をぶつけた。

いいわよ。その調子。あたしたちで手いっぱいにさせてやるの。

「わたしかね、お人形ちゃん。わたしは神だ」

麻理がそれをきいて、おおきな声をだしてわらった。

「あはは！　そんなみくにい神さまなんて、いないわ」

美緒は内心、麻理の演技に舌をまいた。

「みにくいかね、わたしは？」

「みにくいわよ。ヘドが出そう」

「かわいいお嬢さんがそんなきたない言葉をつかっちゃ、いけないな」

「だって、ほんとのことだもん。ね、美緒先輩」

麻理の言葉を、美緒はうけた。

「あなたはこのまえのときも、萩原先生ではないといったわね。そのまたまえのときもいったわ。もしあれがあなただったとすればね。でも、かおるさんがいってたわ。二重人格者は、自分のもういっぽうの人格を否定するものだって。あなたがいくら否定しても、あなたは萩原先生のもういっぽうの人格にちがいないわ」

「ほう……あの子がそんなことをいってたのか？　なるほど、まだ助手ではあっても、かおるは専門家だからな。しかし、あさはかなおもいつきだ」

「あなた、かおるさんのこと、知ってるの？」

「もちろん知ってるさ」

「そのことが、あなたが萩原先生の一部であることのなによりの証拠よ。あなた、どうしてかおるさんのことを知ってるの？」

「もちろんわたしは知ってるとも。萩原のことはなんでも知っている。立派な学者の萩原が、じつはどんなくだらないことをかんがえていたのかもな。それこそヘドが出そうないやらしいことをかんがえていたことだって、知っているさ」

「うそ！」

「ほんとうだとも。わたしはなんでも知っている。わたしは全能の神なのだ」

「神さまなんて、いないわ」

麻理がいった。

「それは残念、お嬢さん。あいにく、いるんでね、この世界には。全能の神というやつが。証拠を見せてやろう。わたしはなんでも知っている。わたしはなんにでもなれる」

いったとたん、肥満男のすがたが変化しはじめた。

はちきれそうだった皮膚が、ドロドロとながれ、やがてべつのかたちを取りはじめた。

肥満男のあとにあらわれたのは、美緒の父のすがただった。

死んだとき、父がそうであったように、神主の衣をまとい、左胸から背中にかけてふとい鉄の棒がつきとおっていた。傷口から血はながれていなかったが、口は泡だった血液でいっぱいだった。

「お……とうさ……」

「美緒先輩、いまよ！」

麻理がするどくいい、かくしもっていたちいさな十字架を身体のまえに突きだした。

父の顔をしたキャラクターが、ビクッとこおりついた。

「あなたは神さまじゃなくて、悪魔よ！　やって、美緒先輩！」

しかし、美緒はうごかなかった。

「むだよ」

「どうして？　十字架を見て動揺してる」

「演技よ。彼、動揺なんかしてない。へたにうごけば、反対にあたしたちがやられる」

「よく見ぬいたな、美緒」

「またあたしの心をのぞいたわね」

「わたしはなんでもできる」

「じゃあ、すきにしなさいよ。あたしたちはかえる」

「もうかえるのか？　もうすこしあそべるとおもったのにな」

「あそびたい？」

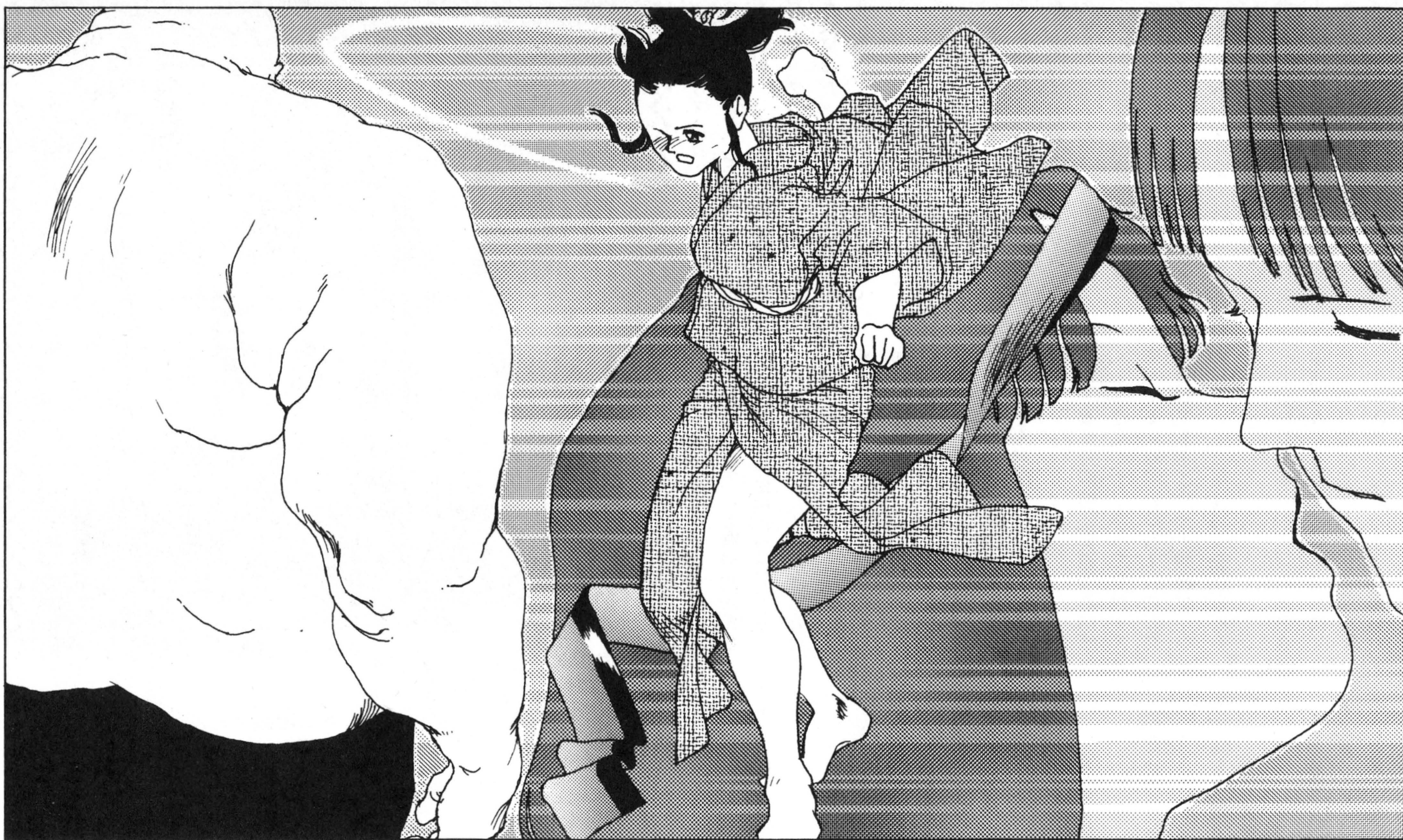
「ああ、ここはたいくつだからな」
「じゃ、あそんであげる」
「ほう？」
「そのまえに、もとのすがたにもどってよ。お父さまのすがたをした人となんか、あそびたくない」
　男はうなずいた。
「これでなかなか、すがたをかえるのもエネルギーをつかうのだ。おまえならわかるだろうがな」
「わかるわ」
　男のすがたが変化しはじめた。
　美緒はそのときを見はからって、するどくさけんだ。
「いまよ！」
　それまでひとことも発しなかった修治にむかって。
　修治は男のようすを見ながら、ジリジリと男のよこへと移動していたのだ。そのことを男はもちろん気づいていたのだが、いまの瞬間、完全に注意がそれた。
　修治はイメージでつくりだした剣をふりかざし、まっすぐ男に突きかかっていった。
　男のすがたはほとんど肥満男にもどりかかっていた。そのぶあつい肉のかべを、修治の剣が背後から腹にかけて、突きとおった。
「ぐおッ！」
　肥満男の身体がよじれた。
　美緒が男にとびつき、わずかに腹から突きでた剣の切っ先を左手でつかんだ。
　剣をとおして、男の身体にエネルギーをそそぎこんだ。
「うおッ！」
　男が眼をむき、ブルブルと身体を硬直させた。
「谷岡さん、はなさないで！」
「わかった」
「麻理ちゃん、しっかり見てて」
「うん」
　美緒はあいている右手を男の首すじにぴったりと押しつけた。
　ブヨッとした感触……気味がわるい……
　はちきれそうな皮膚をつかんだ。
「むッ」
　気合いをいれて、ひきむしった。
　皮膚がベリッとはがれてきた。
　なるべく見ないようにしながら、首のまわりを一周、ベリベリとはがしとった。なまあたたかいものが、身体にふりそそいだ。
「谷岡さん！」
「まかせろ」
　修治が男のあたまのてっぺんをつかんだ。
　頭髪をつかんで、一気にもちあげた。
　ズルズルッと頭の表面がすべってとれた。
　肥満男の顔のしたから、もうひとり、べつの男の顔があらわれた。

禊（みそぎ）

「先生よ！」
　麻理がさけんだ。
　美緒は見た。そこには、萩原教授の顔があった。
　とつぜん、その顔がわらいだした。
　わらえるはずはないのだ。こうやってふたりがかりで直接エネルギーをおくりこみ、キャラクターのうごきをおさえこんでいるというのに。
「かんがえたな、おまえたち。もっとたあいないあそび相手かとおもっていたが、こりゃなかなかたのしい。見てろよ」
　男が両手をゆっくりとうえにあげた。
　そのうごきを制止しようと、美緒は力をふりしぼったが、できなかった。男は自由に手をうごかし、自分の顔をつかんだ。
　ベリッ。
　萩原教授の顔がはがれた。
　したからは、岩永かおるの顔があらわれた。
「わたし、専門家よ。まだ助手だけどね」
　女の声でそいつがいった。声はかおるそのものだった。
「わたし、嶋崎先生のこと、愛してるの」
　ベリッ。
「おねえちゃん。ぼくのカブトムシ、見てくれる？　ほら、もうこんなにおおきくなったよ」
　カブトムシのサナギをつかんだ寧の手が、美緒の顔へとのびてきた。
「いやッ！」
　寧の手を振りはらった。寧の手首から先が、ちぎれて、とんだ。
「いたいよぉ、おねえちゃん……おねえちゃんがぼくの手をとったぁ……」
「いいかげんにしなさい！」
　美緒は修治の剣から手をはなし、両手を寧のうすっぺらい胸板に押しあてた。
「きえなさい！」
「ふふふ……」
　うごけなかった。
　身体がしびれる……エネルギーをだせない……
「見て、おねえちゃん」
　立ちつくしたままうごけない美緒のまえから、寧のすがたがはなれた。
　修治の剣をスルリとぬけた。
　剣をつかんだままうごけずにいる修治のひたいに、指をそっとふれた。
　修治のすがたが変化した。
　あらわれたのは、三年生の図書委員長、市川勝彦だった。
　――いいかげんにして！
　もがいて、束縛（そくばく）をふりほどこうとしたが、男の力に首根っこをわしづかみにされたみたいに、ビクてもうごくことができない。まさか教授がこれほどの力のもちぬしとは。それとも、この昏睡（コーマ）のせいで、力を得てしまったの？
　寧が、今度は麻理にあゆみよった。
　腕をのばす。
　人さし指でチョンとひたいにふれる。
　麻理は高倉小夜になった。
　――ひどい。
　美緒と寧が見まもるまえ、勝彦と小夜がゆっくりとあゆみよった。
　勝彦が両手をのばして、さしだした。小夜がそれにこたえるように、手をあげた。
　かぼそい腕が、勝彦の首すじにまわされた。
　勝彦の手は、小夜の背中にまわった。
　――いったい、どうやってこんなことをおこなっているんだろう。キャラクターをここまで緻密（ちみつ）に操作できるなんて。それに、修治と麻理はどうなってしまったんだろう。
「すき……」
　と、小夜がささやいた。
　勝彦がゆっくりとうなずいた。
　――この心のいたみは、なに？　チリチリといたい。あたしが傷つくのは、どちらのせい？　先輩？　それとも高倉さんのせい？
「どう、おねえちゃん？」
　寧がいった。
「ゆるせない」
「弟にそんなことというの、おねえちゃん？」
「あなたは寧なんかじゃない。あなたは萩原教授よ。くるった大学の先生よ。こんなことして、なにがおもしろいの？　いいかげんに眼をさましなさい」
「あそんでくれるっていったじゃないか」
「こんなの……ゆるさない」
「だめだよ。もっとあそぶんだ」
　勝彦と小夜の顔がちかづいた。
　ゆっくりと唇がふれあった。
「どうやってるの？」
「わたしは神だ。いったろう？」
　男の声がこたえた。
　ハッと見た瞬間には、もう寧のすがたはなかった。もとの肥満男にもどっていた。

夢巫女・美緒

■ついに敵の正体を突き止めた美緒。ネットワーク空間での戦いはいよいよ佳境に入る!



このイメージ・オペレーション能力……とても美緒の立ちうちできるものではなかった。

「たしかにすごいわ」

「しんじるかね?」

「ほかに、なにができるの?」

「なんでも。ほらね」

男の視線が、美緒にからまった。スルッと帯(おび)がほどけた。

「やめて……」

「これがどんなすごいことか、きみならわかるはずだ」

たしかに、美緒にはわかった。相手のキャラクターを操作することほど、むずかしいことはない。強大なエネルギーコントロールが必要だ。まだしも消去(デリート)するほうが簡単だ。

「ぜんぶぬがせてやろうか? きみにはわたしをとめられない」

「見たいわけ?」

「ああ、見たいね。きみはきれいだ」

「やってみてよ」

「いいのか」

「やらせないから」

「むだだといったろう? きみにはとめられない」

「わからないでしょ?」

男は眼をスッとほそめた。

ほどけた帯が、スルスルとまわって、すべりおちた。

男の視線が、着物の裾(すそ)にむいた。

彼の注意がそこに集中した瞬間をみはからって、美緒はうごいた。

瞬発力のすべてを、右手に集中した。あらかじめ固定キャラクターで用意してしのばせてあったものを、懐(ふところ)から取りだし、男の顔にむかってなげつけた。

「きよめたまへ!」

「ギャッ!」

肥満男が両手で顔をおおった。おおった指のすきまから、シュウシュウと煙が立ちのぼった。

「な、なにをした!」

「お塩よ。神さまをもてあそんだ罰よ」

——やっぱりそうだった。教授は潜在的に、神をおそれていた。でも、それは、西洋の神さまではなかった。

美緒はさらに、塩をまいた。

男の身体の塩がふれた部分が、つぎつぎととけはじめた。

「やめろ!」

「やめない。出てきなさい、先生。そしたら、やめてあげる。きよめのお水もあげる」

「ぐおうッ!」

巨体がくずおれた。

身体をかきむしりながら、のたうちまわった。

「出てきて、先生。でなきゃ、ナメクジみたいなとけちゃうわよ」

いったとたん、男の身体が巨大なナメクジに変化した。

シュウシュウと煙をあげながら、美緒にとびかかってきた。

ベッタリとおおいかぶされた。

粘液が顔にへばりつき、息もできない。たまらず、ログアウトした。

ぬける瞬間、男に足をつかまれるのを感じた。

前回のときのように、取りこまれてしまうところだった。

「今度来てみろ。食ってやる」

最後の声が、耳にのこった。

それはけっして、萩原教授の声ではなかった。

NSOIのしたで、美緒はぽっかりと眼をあけた。

よこたわったまま、彼女はいった。

「わかったわ。先生に取りついているのは、ハッカーよ」

〈第二話につづく〉

読者のページ

LOG OUT LETTERS

第1号で読者ページがあるという不思議に気がついた人は少なかったと思うけど、第2号ではみんなのおたよりが満載となった。うれしいぞ!

真ウィズだ!! 私はとってもうれしいぞ。ログアウトえらいぞー。佐脇大先生はステキだー!! グループSNEでいちばん大好きだぁぁ!! できれば毎月、真ウィズのシナリオを載せてほしいぞぉぉぉ!!
(群馬県・清水伸仁)

佐脇先生はもうすぐ子持ちになる予定なので、ファンのきみは、編集部気付でお祝いを贈りなさい。ただし、なまものはだめよ。
原稿の遅い佐脇先生に悩まされている編集長

パソコンゲームだの、ファミコンだのはいたしませんが、テーブルトークRPGは少々いたします(ほんの少々ですが)。『クトゥルー』が好きです。
(長野県・安藤房子)

とある日、シルヴァサーガの小説を連載されている羅門祐人先生が、ふらっと編集部を訪れたと思ってください。そして、ふとしたはずみで手にしたアンケートはがきを見て叫んだ言葉が、「この人にボクは、SFサークルにひっぱりこまれたんですよ」。SF魔境の松本ではご活躍だそうで。〝ほんの少々〟なんてご謙遜を。
ほとんど私信モードの編集者

千葉から新宿まで通う専門学校生です。学校でUNIXやってるから、LOGINにLOGOUT……こりゃー縁起がいいわ。
(千葉県・村山ユリ)

おっ、UNIXっていやぁBSDですかい? 第1号のこのコーナーでも書いているけど、なんとLOGOUTの誌面は、UNIX上でTeXという文字を組むソフトを動かしてつくっているんですよ。この仕事をはじめてからというもの、ちょっと前に話題になった『カッコウはコンピュータに卵を産む』とか読んで、UNIXの穴を探そうとしたりして、ハマりまくっているぞ。なんか、アブナイ世界に足を踏み入れてしまった気分だ。危険だから読者の皆さんは真似しないようにね! って、なんか違うかな。
jviとお友だちの編集者

詰めウィズというのはすごくよい。改めて、真ウィズのルールを見直した。
(神奈川県・呉屋英彰)

この季節、チェーンメイルに身を包み、縁台にボードを広げて詰めウィズに興ずる、なんてのもオタク……じゃなかった、オシャレかもしれない。でも、裏のご隠居さんじゃ、相手はつとまらないだろうなあ。
日本の夏を愛する編集者

末弥純氏の画集はいつごろでるのでしょうか。
(山形県・江口洋史)

いくらまでなら買いますか? 完全予約制限定版なんてのもいいかなーと思ってますだよ。
市場調査な編集者

LOGOUTはひとり100冊は買いだといっても過言ではないと思う。
(岡山県・矢谷泰之)

そうかそうか、過言じゃないのか。それならさっさと100冊買うように。岡山県真庭市の、売上調査の結果を期待して待っているからな!
部数100倍増に喜ぶ編集者

アスキーのみなさん。MSXマガジンをログインで復活させようぜ。承知したかい? 赤子(ベイベー)。
(大阪府・押谷康幸)

へイ押谷! キミはMSXマガ



◀山形県・古関江津子
スクリーントーンの重ね貼りになかなかのテクニックを感じるぞ。

▼山口県・開地優子
イラストはうまいけど、ROGOUTじゃなくてLOGOUTだよん。気をつけてね。





◀埼玉県・大西里奈
右の目と左の目の大きさがちょっとヘンだぞ。両目はほぼ同じ大きさに見えるぞ。



◀東京都・日下部匡俊
侍の持っている刀が身体とくっついて見える。トーンを落とすと後ろに見えるよ。



◀東京都・厚木佳枝
髪の毛の表現にへびアミとは、高度な技術。昔、漫研にいませんでしたか?



◀東京都・小林純子
スクリーントーンやインレタを多用してるけど、作業がていねいでいいですね。

ジン5月号の告知を読んでいないな。ほかにも読んでない人がいっぱいいるみたいだから書いておくけど。いいかい、MSXマガジンはこれからムックというかたちで刊行されるのだ。休刊したわけじゃないんだぞ。ちなみにムック化第1号は7月下旬の発売予定だぞ。わかったかい。というわけで今後もよろしくねん。

もとMSXマガジン編集者

L OGOUT LETTERSのページがおもしろいので、いっぱいほかの人の意見を載せてください。（福井県・堀江隆信）

うんうん、みんないろんなことを書いてくるからおもしろいよね。そういったおたよりを、いっぱい載せるから、お手紙ちょうだいね。

欲はいっぱいある編集者

ビ ザンティラがよかった。菅先生は〝世界〟の描写がうまいなぁ。『メルサスの少年』のような傑作になると思う。斉藤先生の絵もすばらしいし。

（群馬県・関口剛）

ハードな設定をやさしい言葉で包み込むってのが、菅先生の魅力です。ビザンティラの場合も、環境だけでなく、動植物の生態系もふくめて、世界観がしっかりと練られているんだよね。それだけに、登場するキャラクターたちが生き生きと活躍できるのでしょう。これからの展開に期待してね！

1ファンな菅浩江担当編集者

毎 日アスキー本社の前を通るんだけど入ったら怒られますか？

（東京都・川越英正）

まず最初にきみの得意技はなにかな？ アスキーの建物の中に入るにはなにか特技を持った人間でないとダメなのだよ。たとえば、コンピューター2台をかかえて、頭のうえにヤカンをのせて、自転車に後ろ向きに乗れるとか。そういう人なら大歓迎だ。どんどん入ってきて芸を見せてほしいぞ。

娯楽に飢えている編集者

▶神奈川県・彦坂みどり

創作意欲がわいたのなら、ぜひとも作品にまとめて、このコーナーへ投稿しよう。

▶愛知県・松浦和也

夏だ、海だ、水着だ、ヨットだ。でも、どくろマークのヨットって不気味だな。

▶東京都・堀川大輔

1号に載ったハガキではイラストにスタンプを押されてたけど、こんどは大丈夫。

ログアウト第2号のプレゼントはこれ！

読者のみなさんお待ちかねの、プレゼントコーナーだぞ。今回も関係各社さまより、あれこれまとめてゴッソリといただいてきたのだ。応募してね。

●シルヴァ・サーガ（ファミコン版） 5名

⬆7月24日のゲームの発売を記念して、SETAからドーンとプレゼント。

●クトゥルフカードゲーム 3名

⬆ホビーステーショントムボーイからは、怖〜いカードゲームを進呈。

●三国志Tシャツ 10名

⬅NECアベニューは、ビデオとLD&CD発売記念のTシャツ。

●ひかわ玲子FCカード 5名

⬆新連載エッセーのひかわさんからはオリジナルポストカードを2枚セットで。

●ウィザードリィ・スタッフジャンパー 1名

⬅ウィズといえばアスキー。ファン必携のスタッフジャンパーだ。

●ウィザードリィ・トランプ 2名

➡末弥純のイラストが、マニア心をそそるトランプだ。これまたアスキーから。

●ウィザードリィ・七宝焼ブローチ 10名

⬆これをつけてプレーするのも、なかなかオツなものかもしれないぞ。

ログアウトらしいというのか、なんというのか。プレゼントのラインアップも、思いっきりマニアックになってるような気がする。一般には売られていない、コレクターズ・アイテムっぽいのも多いから、ファンならずとも気合いを入れて応募しよう。

で、肝心の応募の方法だけど、官製はがきに希望商品を明記して、左記の住所まで送ってね。締切は7月末日（当日消印有効）。当選発表は9月9日発売のログアウト第3号誌上で行ないます。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。ログアウト第2号の感想も、あれこれ書き添えて送ってくれるとウレシイな！

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログアウト編集部
プレゼント係

イベント&サークル情報

このコーナーでは、毎号イベントやサークルの同人募集などの情報を掲載します。

応募のしかたは、400字詰め原稿用紙にタテ書き（ワープロ可）で、掲載してほしいイベント、サークル紹介を書いて、責任者の住所、氏名、年齢、電話番号（これは掲載はしません）、活動内容などを。イベントの場合は会場の連絡先を明記してお送りください。これらの条件が満たされていない場合は、掲載をすることができませんのでご注意ください。

イベントなどは、本誌の発行月（次回は9月9日予定）を考えて、ゆとりをもってご応募ください。次号分の原稿は、7月20日（必着）締切です。また、応募が多数の場合は翌号まわしになる場合もありますので、ご了承ください。

当編集部では、イベントやサークル案内を掲載するだけですので、各イベントやサークルで問題が発生した場合、その責を負いません。くれぐれもトラブルなどが起きないようにご注意ください。

■サークル紹介

●DASH! ゲスト倍増化計画

ゲームサークル〝DASH〟ではゲストの方をひろく募集しています。月1回、板橋区内の公共施設で〝話し合い〟をおこなっていますので、62円切手同封のうえお問い合わせください。

〒174 東京都板橋区若木1－9－10
鈴木方 DASH総務部

■イベント紹介

●DisCON'92

TRPGのコンベンションです。参加希望の方は以下の住所まで、62円切手を同封のうえお問い合わせください。

会　場　埼玉県三郷市文化会館大会議室　JR武蔵野線三郷駅北口下車徒歩10分
日　時　8月9日（日）
午前9時30分～午後7時
参加費　500円未満
〒341 埼玉県三郷市彦成4－6－6－101　菊池浩一

●RPGコンベンションin広島

いろいろなRPGをフリープレーするコンベンションです。参加希望者は希望するゲームを5つまで明記して、62円切手同封のうえお問い合わせください。当日参加もできますが、予約者を優先させていただきます。7月22日（水）消印有効とさせていただきます。

会　場　広島市西区文化センター　JR横川駅南口下車徒歩3分
日　時　8月2日（日）
午前10時～午後5時
参加費　予約300円
当日500円
定　員　100名
〒730 広島県広島市中区江波本町6－1　沖山史直

第1号プレゼントの当選発表なのだ！

■ふしぎの海のナディア（ゲーム）
岡山県吉備郡　平田明大
北海道札幌市　南佳江
京都府相楽郡　芦田直人

■ナディアの絵コンテ全集
大阪府堺市　小田善弘
東京都江東区　芝田邦彦
北海道室蘭市　浜野裕樹

■ゲームコレクション（CD）
熊本県熊本市　今村昭広
山口県下関市　江口一成
大阪府堺市　田島誠一

■ナディアのテレホンカード
東京都板橋区　日向野勝
大阪府大阪市　野々山咲代
神奈川県厚木市　佐野晴美

■水城雄『ママの殺人招待状』
新潟県上越市　加藤義和
福岡県大牟田市　中原竜太
茨城県水戸市　田中純也

■川又千秋『ワイルドマシン』
長野県松本市　安藤房子
群馬県高崎市　青木雅也
福岡県小倉市　松田剛

■菅浩江『メルサスの少年』
香川県高松市　矢川進
山形県山形市　古関江津子
滋賀県大津市　加藤陽子

■羅門祐人『元祖羅門堂病院』
神奈川県横浜市　一政圭司
埼玉県大宮市　岡田新吾
滋賀県大津市　福本一彦

■大場惑『虜われの遊戯者たち』
東京都豊島区　藤田光彦
愛知県名古屋市　大森美佐子
新潟県新潟市　島本哲雄

■火浦功『死に急ぐ奴らの街』
愛知県尾張旭市　高倉秀之
奈良県北葛城郡　前田冬彦
島根県隠岐郡　永海芳明

■森奈津子『お嬢さまボロもうけ』
京都府舞鶴市　花田稔
大阪府箕面市　池田浩二
山梨県甲府市　藤巻聡

■竹内夏生『魔韻の書①雪竜の鎧』
鳥取県気高郡　村上則好
秋田県大曲市　鎌田智行
北海道空知郡　市村輝樹

■手塚一郎『ワードナの逆襲』
福井県福井市　山崎紀美子
千葉県千葉市　大和功
東京都港区　西川隆義

■高井信『地獄の狂宴』
東京都江東区　秋元大輔
徳島県徳島市　宮武毅
東京都足立区　小沢光二

■ログアウトのテレホンカード
島根県松江市　安部美里
福岡県八女市　穴見優
愛知県名古屋市　安藤宏
大阪府吹田市　白川純弘
埼玉県大宮市　佐藤照幸
（ほか25名）

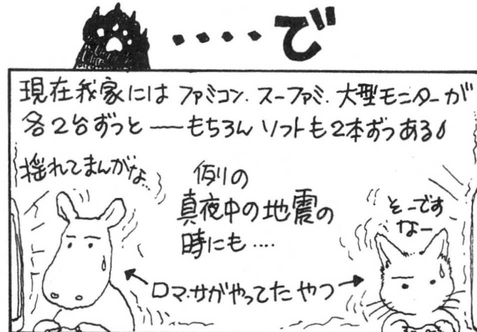
みんな、おめでとうね！

戦う人猫（ひとねこ）

ものぐさ ずん









わしはシャイニングフォースが好きだったりして‥でもメガドラは1台だよん

応募のあて先

各コーナーへの応募はつぎの住所へ。採用者には本誌特製テレカを差し上げます。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログアウト編集部
LOGOUT
LETTERS係

LOG OUT
BOOK REVIEW

評者＝（美）/青井美香　（浩）/尾之上浩司　（田）/田北鑑生　（星）/星　敬　（三）/三村美衣　（山）/山岸　真

時代を超えたクトゥルー神話の読書ガイドだ

ファンタジー小説といってもいろいろある。RPG小説や、ヒーローやヒロインが活躍するミーハー・ファンタジー、現代が舞台の都会派ファンタジーなど、細かく数えていったらキリがないよね。

しかし、あるていど読み進んできたキミたちのような読者ともなると、ありきたりのファンタジーじゃ満足できなくなる（だろ）。それがファンタジーおたくへの第一歩。もう、ふつうのひとには戻れない。ひと味ちがったファンタジーを、極楽のような幻想世界を、夢みて探して三千里。そんな亡者どもが行きつく世界、それが《クトゥルー神話》だ。クトゥルー神話は、H・P・ラヴクラフトという作家が考えだした神話体系で、かんたんに説明すると、歴史もさだかでない大昔にこの地上を支配していた邪悪な神々がいたが、善なる神々が彼らを打ちまかし、別の次元か星へと追放した。しかし、邪悪な神たちはいまも生き続け、ふたたび地球上に勢力を盛りかえそうと狙っていて、ときどき特定の場所や時間のすきまを突いて出現し、ひとびとを恐怖におとしいれる、という内容だ。

ラヴクラフトのすごいところは、この設定をもとに色々な小説を書くなかで、架空の街や神、モンスター、そして魔書などのアイテム類をつぎつぎと創造、クトゥルー神話と呼ばれる神話体系を創ってしまったこと。

おまけに、教祖さまのラヴクラフト本人が死んだあと、彼の作品世界に魅せられた後続の作家たちが（一種のお遊び感覚で）この神話を踏襲する作品を書き継ぎ、どんどん発展していったのだ。ラヴクラフトが死んでから50年以上がたったいまになっても、クトゥルー神話の新作が発表されているんだもの、すごい話だよね。

ここまで続いている理由は、やはり、世界がこまごまと設定されていて、そのアイテムやモンスターのひとつひとつが、とても魅力的に描かれてあったということにつきるだろう。だから、一部のRPGファンは知っているだろうけれどクトゥルー神話もののRPGがあったりするわけ。神話のアイテムのなかでもっとも有名な魔道書『ネクロノミコン』は、原典を知らないひとでも、その名を耳にしたことがあるはず。『エイリアン』のデザインで有名なH・R・ギーガーの画集の題名にもなってるでしょ。あれってクトゥルー神話を題材にしているんだよね。日本のファンタジー系作家の多くが、やはりこの神話のファンだったりするわけで、なかでも《グイン・サーガ》シリーズの栗本薫さんがクトゥルーを素材にした《魔界水滸伝》シリーズを書いていて有名。ほかにも菊地秀行さんや風見潤さんなど、クトゥルーものの小説を発表した日本の作家さんには、みんなが好きなひとがずらりとならんでる。クトゥルー神話がどれだけ影響力があるのか、これでわかってもらえたかな。



ラヴクラフト全集①〜⑥　東京創元社刊／450円〜530円
暗黒神話体系クトゥルー①〜⑧青心社刊／580円〜600円

では、興味をもったビギナーのために、クトゥルー神話読書ガイドに移る。まず最初に読まなきゃならないのは、もちろん教祖さまのラヴクラフトの作品。手軽にたくさん読めるので創元推理文庫から出ている『ラヴクラフト全集①〜⑥』がオススメ。6冊まとめてイッキ読みだ！

教祖さまの作品をあらかた読みつくしてだいじょうぶだったひとは（ラヴクラフトを読んで、あまりの凄さに体をこわすひともいたりする）、ほかの作家のクトゥルーものを追っかけてみよう。短編については、青心社文庫からアンソロジー『クトゥルー①〜⑧』が出ていて、古い短編はこれで読める。国書刊行会から『ク・リトル・リトル神話集』という本も出ていて、これまた要チェック。

創元推理文庫はクトゥルー神話のシリーズを続けていて、めちゃパロディに走ったロバート・ブロックの長編『アーカム計画』、ごつい短編がつまっているロバート・E・ハワードの『黒い碑』、コリン・ウィルソンによるSF風の傑作『賢者の石』の3冊がすでに出ていて、どれも必読もの。さらに創元は、今年から来年にかけて、半人半魚のダゴン神が襲いかかってくるフレッド・チャペルの『ダゴン（仮）』、クトゥルーの邪悪な神々と闘う男タイタス・クロウの活躍する連作短編集『コンプリート・クロウ（仮）』（クロウものは長編5冊もある！）、ラヴクラフト生誕100年記念の大作アンソロジー『ラヴクラフトの遺産（仮題）』、そしてラヴクラフトの狂信的な信者が暴れるマイケル・スレードのスリラー小説『グール（仮題）』なども出す予定なんだって。すごいでしょ。

さあ、いますぐ本屋さんへ走ろう！　ラヴクラフトとクトゥルーの邪神たちがキミを待っている。新たなる犠牲者を……　（浩）

銀河おさわがせ中隊



ロバート・アスプリン著／斎藤伯好訳／早川書房刊
580円

宇宙軍中尉ウィラード・フールは、銀河系一の大金持ちの御曹子。どこへ行くにも、執事がいっしょ。そんなかれがドジをしたあげくに、宇宙軍落ちこぼれの吹きだまり、オメガ中隊をまかせられることになった。よぉし、こいつらを立派な兵士に仕立ててやるぞ！　金に糸目をつけないフールの活躍が始まる……。

いいな、いいな、こんなお金持ちなら、なんだって好きなことができる。なんでもお金で解決できちゃうんだから。けど、それじゃあ、お話がつまらなくなってしまう……と思って読んでいくと、みごとにあてがはずれます。

そりゃあ、フールのお金の使いっぷりはあざやかで、読んでるほうもワクワクするけど、それだけじゃない。フールってのは、ただの御曹子の範疇（はんちゅう）からはずれているんですよね。お金だけじゃなく、ちゃんと頭を使ってトラブルを解決していく。そのひとつ、ひとつの対処の仕方が水際だっているんだなぁ。

作者のロバート・アスプリンは本邦初紹介のお人。いろんなタイプの作品を書いているらしいけど、小説のツボをきちんと心得て、しかも面白いSFに仕立てあげているところなんぞ、もっと紹介されてほしい作家です。（美）

大那物語2／時間樹



阿部喜和子著
白泉社刊
760円

日本的な風土を舞台にした、異世界ファンタジーというのは、ベースになるのが見知った世界だけに、変に居心地が悪い。そうでなくても、土俗的なムードが（伝奇バイオレンスならいいけど）魔法や冒険とはちぐはぐな感じで、ファンタジーにはどうもね。そう思っていたのだけれど、この《大那物語》は、日本の神話に頼らず、琵琶の音色や舞を呪文代わりに、独特な美しい幽玄の異世界を紡ぎだしている。

ほかの獣に寄生し、宿主の五感を操る猫ほどの体躯（たいく）の生物、寄生龍。死滅したはずのこの寄生龍を再び繁殖させたのは、村人から〝穢れ〟として忌み嫌われ、村八分にされている半陰陽の沙庭だった。ある夜、この龍に寄生された村人たちが、領主の館を襲撃する。龍は人の意志までも操ることができるのだった。からくも難を逃れた若き女領主稀於と、寄生龍の噂を聞いてこの土地にやってきた、琵琶弾きの羽白は、沙庭の住む巨大な銀杏の樹をめざす。寄生龍を操るのは村人を恨む沙庭なのか、それとも……。

地霊を力の源とし、諸国をまわり霊を鎮める琵琶奏者を主人公に据えた設定で、まだまだ先が楽しみなシリーズ。前作『龍の琵琶』と合わせて読んでね。（み）

幽霊屋敷のコトン



井辻朱美著
講談社刊
420円

コトンはいつもぼーっとしている。どこか頼りなげで、てきぱきしているというにはほど遠い彼女だけど、それはきっと、幽霊屋敷に住んでいるからにちがいない。

といっても、こわいことは全然ない。屋敷にいる幽霊は、みんな一族のものばかり。コトンは幽霊のご機嫌をとり、屋敷を管理して、観光客からお金をもらえばいいだけ。ときどき、へんな夢に悩まされるけど、おおむね平穏だったコトンの生活は、ある日、新聞社の取材を受けたことから、なしくずしに崩されてゆく……。

《エルリック・サーガ》《アイルの書》などの翻訳で有名な井辻朱美が、つぎつぎと創作ファンタジーを発表しはじめてから、しばらくたちます。本書は、その彼女の最新作。といっても、かたくるしく考えて読むことはありません。

いかにも良質な翻訳ファンタジーを読んでいるような気にさせられる、作者の語り口に全身すっぽり浸りこみ、非日常的でありながら、妙にリアリティのある物語を心ゆくまで楽しむのが、この本のふさわしい読み方。

読みおわると、ディズニーランドのホーンテッドマンションから幽霊をひとりヒッチハイクで連れてこようか、と思いはじめるから不思議です。（美）

シエナ国物語／虹色のリデル



松本祐子著
早川書房刊
500円

元気いっぱい女の子が活躍するお話というのは、最近多いのだけど、ほんとに元気だけですべてが解決するのかなって、疑問に思えてしまうときもある。

本書『虹色のリデル』も、元気少女リデルが主人公。でも、きちんと地に足ついた活躍だから、安心して読めます。なんといっても、ちゃんとした職業をもっているし。

そう、リデルはシエナ王国が治める城下町で、ひとりで古着屋を切りまわしているのです。そんな彼女が、捨て子を拾ったことから、王位継承をめぐる陰謀に巻きこまれていく……。

うーん、ありがちな設定だと思って、この本を手にとらなかった人は、判断を間違えましたねっていいたい。

設定はよくあるパターンをとりながらも、お話のほうは、パターン崩しをいろいろやっている。なにより、リデルのキャラクターがいい。すごく現実的ではありながら、時おり見せるロマンティックな面が魅力的。こういう人、実際にいるよねと思わせちゃう。

作者はこれがデビュー作の松本祐子。わりに地味めな名前なので、本屋さんでも目につきにくいかもしれないけど、さすが小説ハヤカワHi！が押す、いちおし新人、読んで損はさせません。（美）

出版概況

3月上旬～5月中旬

今回書評にとりあげている本は、基本的には3月上旬から5月中旬にかけて書店の店頭にならんだものの中から選んでいる。この号が店頭にならぶのは、7月初旬のことだから、古いものでは刊行されてから4ヵ月近くが経過してしまうことになるのだが、その点は編集日程の問題なのでご容赦のほどを。

それと当初このコーナーでは、ティーンズノベル書籍リストの掲載を考えていたのだが、あまりにも膨大な量（およそ180冊！）にのぼるのでコメントに替えさせていただくこととした。

とりあえずは、書評にとりあげられなかったティーンズノベルを中心にSF・ファンタジー界の動向を述べてみようと思う。

まずは、この期間内に完結した主なシリーズ作品から。冒険ファンタジーでは、小沢淳の《千年王国ラレンティアの物語》（スニーカー文庫）が『覇者の王国』をもって完結。ひかわ玲子、前田珠子につぐ本格ファンタジーの描き手として注目を集める作家の作品なので要チェックだ。

ほかでは、伊東麻紀の《エストレリャ国異聞》（大陸ノベルス）、武上純希の《オリハルコンの剣》（KKベストセラーズ）、富野由悠季の《ガイア・ギア》（スニーカー文庫）が完結したおもなところ。

異次元歴史シミュレーション《猿飛佐助》（カドカワ・ファンタジー）が完結したばかりの荒巻義雄だが、

ウォーハンマーノベル／ザラゴス／吟遊詩人オルフィーオの物語1



ブライアン・クレイグ著／安田均・岡聖子訳／社会思想社刊／680円

3冊あわせて厚さが7センチにもなる《ウォーハンマー》のルールブックを、みなさん買いましたか？

さすがマニアの国イギリス原産だけあって、その細かさといいユニークさといい（精神病の項目なんか苦笑もん）、ファンタジーおたくが泣いて喜びそうな出来だったよね。あのウォーハンマーRPGをもとにして、有名作家たちが小説を競作した、その第1弾が『ザラゴス』です。

この本の主人公は、海賊に捕らわれの身となっている吟遊詩人オルフィーオ。いまや奴隷の立場の彼が、海賊の首領におもしろい物語を語ることで解放してもらおうとする、というのが基本設定。ま、アラビアンナイトとRPG小説を混ぜたようなもんだけど、これがかなりイケる。アラビアふうの味つけがほどこされたザラゴスという街の魅力もさることながら、ちゃんと波乱万丈のドラマを物語ってくれているんだ。本書には「陰謀の網」と「仮面の夜」の2中編が入っていて、前者は〝剣と魔法の物語〟の典型、そして後者はお姫さまが出てくる幻想的な話。後者のほうがぼくの好みだけれど、どちらも甲乙つけがたい出来だ。RPG小説にはクズも多いが、これは正真正銘の傑作。ぜったいに読むべし。（浩）

ミルキーピア物語6／消えた十二支の謎



東野司著
早川書房刊
520円

電脳空間内に意識を潜入させる能力をもつプログラマーを語り手に、そんなこんなの大事件を電脳空間内外でドタバタと追っかけていく《ミルキーピア物語》シリーズの最新作。本誌読者にも当然ファンは多いだろう。

このシリーズ、まえにも電脳空間内時間旅行という、通をもうならす荒技を見せてくれたけれど、今回はなんと探偵小説の黄金パターン、密室トリックに挑戦する。それも2本立てで、ひとつめは、電脳空間内の密室から、一瞬にしてソフトが消失する事件。もうひとつは現実世界で、人の出入りのない密室で保管されていたディスクの内容が、一夜にして破壊されたというもの。わくわくしてくるでしょ。このトリックを天下大道真正面から解きあかしたうえに、えっ、その推理甘くない？　と思える部分が、じつはコンピューターの本質論とかにつながっていて、いや、おみごと。

女にもてないといいながら、出てくる女性キャラすべてに好かれている気もする主人公に、今回は一段と強力なお相手が登場。ラストではこのシリーズのもうひとつの顔、日本情緒的ドラマでしっかりと泣かせてくれます。それにしても、京美ver.1が残した傷は、深い。（山）

源平魔境2／妖州幻魔侠



吉岡平著
角川書店刊
760円

《宇宙一の無責任男》でおなじみの吉岡平が描く伝奇ファンタジー《源平魔境》の第2弾。九郎判官源義経の落しだね亮経（実は絶世の美少女）と豪傑たちが魔性の者を相手に繰り広げる熱血青春時代小説である。

シリーズ第1作『降魔将見参』に引き続いて本書で描かれるのは、亮経主従のそろいぶみ篇ともいうべきもの。弓の名手や巨漢の怪僧、希世の軍師といった亮経四天王に続いて、新たに4人の若者が戦列に加わることとなる。この英雄豪傑が群れ集うさまは、あたかも〝水滸伝〟や〝八犬伝〟を思い起こさせてくれてじつに楽しいのだ。大見得をきって戦いに挑む様などは、まさに〝水滸伝〟そのもの。

物語もシリーズ第1巻では歴史小説の枠に捕らわれすぎたのか、いつもの吉岡節が感じられないのがちょっと残念だったのだが、2巻に入って、がぜんおもしろくなってきた。頼朝亡き後の鎌倉幕府、北条一門による執政の時代を背景に、亮経主従の眼前に立ちふさがる平家の残党、そして木曽源氏の面々との戦いが描かれる。魔性の力を借りた彼ら宿敵の存在も魅力的。個性あふれるキャラクターと、歴史の狭間という舞台設定を利用して、紡ぎ出される物語。今後の展開が楽しみなシリーズだ。（星）

スクランブル小町



早坂律子著
徳間書店刊
730円

高速機動特殊執行部隊（SCRAMBLE、高機と略）、なんとも仰々しい名前の組織の登場である。一言でいえばカウンター・テロリズム専門に組織された超法規的凄腕集団のことなのだ。

物語は単純明快。高機が誇る美女ランドル大佐（人呼んで〝豹の瞳〟）と彼女をとりまく面々がテロリスト相手にくりひろげるコンバットアクションということになる。タイトルからは、スーパー・ヒロインアクションを思い起こすかもしれないが、作者が狙っているのは、どちらかというと集団刑事ドラマ風の物語のようだ。

武器密売事件の捜査に当たる、一癖も二癖もありそうな個性的な隊員のひとりひとりにスポットを当てる描き方は、エド・マクベインの《87分署》を彷彿とさせてくれて、思わずニヤリの楽しい一篇ではある。でも惜しむらくは、シリーズ第1巻ということもあってか、キャラクター紹介篇としての色合いが濃すぎる点が気にかかる。続く物語では、ぜひともスクランブル小町の小町たらん活躍ぶり（若くしてカウンター・テロのプロとして認められた手腕のほど）をたっぷりと見せていただきたいと思う。近未来アクションとしての舞台はすっかり用意されているのだからね。（星）

あいかわらずの旺盛な活動を続けている。戦略シミュレーションとして人気を誇る《要塞》が『琵琶湖要塞1997（5）北極氷原血戦篇』（C—ノベルズ）でついに16巻目に突入。イラストを担当する佐藤道明によるイラスト・ストーリー集第2弾『漂流要塞1996』もあわせて刊行されているのでファンはお見逃しなきように。

もうひとつのシリーズ《紺碧》も『紺碧の艦隊 空中戦艦富士出撃』（トクマ・ノベルズ）に続いて、ノンフィクション《「紺碧の艦隊」の読み方I・II》が刊行されている。

栗本薫ファンには、『まぼろし新撰組』（スニーカー文庫）が要チェック。時を超えて、現代に現われた新撰組隊士と少女のラブストーリー。立て続けに刊行された《グイン・サーガ》（ハヤカワJA文庫）とあわせておすすめの1冊。

新井素子は、《星へ行く船》番外篇として『星から来た船（上・中）』（コバルト文庫）が登場。本誌発売時には、下巻も刊行されているはずなのでお楽しみに。

人気テレビ・ドラマのノベライゼーションとして好評を博した《世にも奇妙な物語》（太田出版）も第2期シリーズの刊行が始まっている。第1シリーズがアラビア数字ならびだったのに対して、第2シリーズはアルファベットならび。野沢博史著『世にも奇妙な物語A』に引き続いて、大場惑の作品が刊行予定とのこと。奇妙という言葉にくくられた日本SFならではの世界が楽しめるはずだ。

新鋭では、〝歴史文学賞〟受賞作家狩野あざみが香港を舞台に描く伝奇アクション『亜州黄龍伝奇

新デジタル・デビル・ストーリー4／怒りの妖帝



西谷史著
徳間書店刊
390円

コンピューターを利用しての悪魔召喚を描いた《デジタル・デビル・ストーリー》も《新・デジタル・デビル・ストーリー》に入ってますますスケールアップ。魔族と日本古来の神々の戦い、さらには怨念の戦いへと物語はさらなる広がりを見せている。本書にいたっては、舞台はついに地球を離れ太陽系の外縁部にまでおよぶこととなっているのだ。

シリーズ第1部の最後に登場し、善神イザナミを倒した魔族ルシファーが裏面から支配統治する地球を舞台に、魔族に敢然と立ち向かう人類の姿を、魔族と熾烈な戦いを繰り広げる日本古来の神々の姿を描くこの物語の醍醐味は、ひとつには文字どおりの転生の物語であり、ひとつは異なる価値観（神々と魔族、そして人類）のぶつかりあいということになるだろう。

本書のラストで、日本古来の神々の聖域でもある惑星黄泉の覇権をめぐる戦いは、魔族に軍配があがってしまう。悪魔と日本の神々の雌雄を決する戦いの今後は？　そして怨念の覇王ともいうべきストク出現による影響は？　伝奇SFの名手西谷史ならではの、気宇壮大なハルマゲドン・ストーリーの帰結は、まだまだ予断を許さない……。さらなる展開が待たれるシリーズである。　（星）

美貌戦記



青木弓高著
集英社刊
450円

主人公は、魔界から人間界へ追放された、魔族の男エリス。こいつは生命体の〝魔〟を食らう。したがって、かれの最高のごちそうは、邪悪のかたまりである魔族自身。……魔族のくせに、魔族を食わずにいられない。すなわちエリスは、究極の善。しかも魔を食うゆえに、エリスの弱点は愛されたり同情されたりすること。善の弱点は善。このひねりが本書の成功要因で、いちどだけ立ち止まってそれを考察するくだりは、なかなかいい。

さて、人間界にはもうひとり、追放された魔族がいた。こちらは人間の〝美貌〟を食らう男ディランだ。ふたりは魔族を食って魔界に戻る力をつけようと、たがいを狙う。というわけで、ストーリーはノンストップ・アクション。

スプラッタ描写とともに、舞台となるブレードランナー化した菊地秀行風の東京、とくに後半のスラム街の描写ははまっている。個人的には冒頭が悪趣味な気がして入りづらかったのだけれど、それでも読ませるパワーはすごいし、なにより話が進むほど作者がうまくなっている感じ。集英社第1回ファンタジーロマン大賞で、規定になかった選外佳作をわざわざ特設させた、いわくつき（？）の作品だけのことはある。　（山）

天氷山時暁（てんこおるときはあかつき）



矢彦澤典子著
集英社刊
420円

舞台は一見江戸時代だが、じつは、魔人（まと）と呼ばれる神的存在と人間が共存する異世界。よくあるファンタジーの世界に、チャンバラ時代劇（というか、作者がミーハーを自認する歌舞伎の世界）の衣裳をまとわせた発想で、まずワンポイント先取。

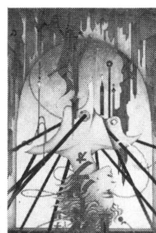
ヒーローと敵となる女はともに魔人で、ふたりとも強くてキザ。心理描写が少なくて感情移入はしにくいが、その分神秘性とかっこよさがひきたっているのは計算のうちだろう。感情移入は、ふたりの対決にまきこまれて翻弄される人間たちが引き受けてくれる。なかでも、めくらましを使ってインチキ商売をする仇吉（あだきち）という女が魅力的で、むしろこちらが主人公という感じ。

魔人の対決は、天氷山（てんぴょうざん）に900年にいちど訪れる暁（ぎょう）の日へと収束。クライマックスの暁の日の迫力と、構成のうまさ（見当がつかなくもないけど、どんでん返しがみごとに決まる）で読ませてくれる。

作品自体の舞台と物語は小ぶりだが、広がりのあるたしかな世界観が感じられる（これも歌舞伎の影響？）のは、さすが。

集英社第1回ファンタジーロマン大賞応募作852点の頂点の名に恥じない。　（山）

ルドルフォII



図子慧著
白泉社刊
1300円

放射能で汚染された荒涼たる岬に建つ白い塔。少年は新しい〝番人〟としてこの塔に送られた。家族からも、人々の営みからも隔絶され、塔の従僕として一生を終えるために。塔の主の名はルドルフォ。飛ぶ力のない銀の翼を持ち、銀の仮面をまとった謎の男。

一方、巨大なドーム都市で人々はテクノロジーに守られ、繁栄を享受していた。が、放射能の影響を受けて異常出産が増加の一途をたどり、変異者の烙印をおされドームの外に放逐された者達は、都市への反逆をもくろんでいた。

終末後の世界を舞台にした、力のはいったSFで、流麗な文章と、ミステリアスな雰囲気が読者をひきつける。なかでも、閉ざされた塔のなかでの少年とルドルフォの日常を描いた第1巻が美しい。冷たい音を立て揺れ動く銀の翼、白いローブ、仮面に隠された顔。海辺で遊ぶ金髪の少年。この絵の終末の浜辺の風景が、第2巻に突入するや、一変。情報と、様々な立場、思惑が交錯する猥雑で混乱した世界が立ち現れる。この世界には何が起きたのか、そして今また何が起きようとしているのか。ルドルフォとは何者なのか。少年にかせられた本当の使命は何なのかまだ、全貌は見えてこない。早く続巻が読みたいよう！　（み）

2』（トクマ・ノベルズ）と妹尾ゆふ子の本格ファンタジー『風人の唄』（大陸ノベルス）がお買い得。それと新鋭ではないのだけれど数年ぶりに沈黙を破った片桐里香の『暁の墓標』（徳間文庫）が力の入った本格SFで楽しめる。

翻訳SFでは、科学に替わって錬金術が規範をなす世界を舞台に描かれる宇宙冒険活劇メリッサ・スコットの『天の十二分の五』（創元SF文庫）が楽しめる。錬金術ワールドという特異な舞台設定の楽しさは格別だ。ひきつづき、シリーズ第2作も刊行されるはずなので心して待つように。

スティーヴン・キング・ファンには、マカロニ・ウェスタン風の味付けがされた異世界ファンタジー『ガンスリンガー』（角川書店）がある。この作品、破滅後ともいうべきパラレルワールドを舞台に殺伐とした物語が語られる《ダーク・タワー》の第1弾。

ノベライゼーションでは、《バットマン》、《インディ・ジョーンズ》（共に竹書房）と人気シリーズの刊行が続いているのだが、加えて《インディ・ジョーンズ》には《ヤング・インディ・ジョーンズ》（偕成社刊・現在のところ6巻まで）が刊行されていることをご存じだろうか。竹書房版が20代のインディの活躍を描いているのに対して、こちらは10代のインディの冒険譚。インディ・ジョーンズ・サーガの奥はまだまだ深いのだ。特撮ファンには、《サンダーバード》の生みの親のひとりシルヴィア・アンダーソンの『メイキング・オブ・サンダーバード　シルヴィア・アンダーソン自伝』（白夜書房）がおすすめ。　（星）

コミック評

実在の書店店員のおすすめマンガだよん

よいこの皆さん今晩は。
最近、面白い漫画って、あんまりないよねぇ。つーことで、今月はお腹いっぱいは笑える5冊をご紹介しましょう。



百億萬円
唐沢なをき著
扶桑社刊
850円

1冊目は、鬼才・唐沢なをき先生の『百億萬円』。次から次へと繰り出されるギャグの嵐。
目隠しされた銭形平次、目隠しされたその妻お静、目隠しされた岡っぴきハチ、目隠しされた悪徳商人浜田屋の「目隠し平次捕物帳」。日本初の本格左手漫画（つまり利き腕の右手じゃなくて左手で描いたってことね）、「それゆけ栄光・激闘！　左手編」。筋肉痛に悶える刑事の話、「刑事な人々」etc、DEEEPなアイデアを満載した1冊。買ってください。



オタクの用心棒
山浦　章著
徳間書店刊
500円

つぎは新人・山浦章さんの『オタクの用心棒』。読んで字のごとく、時代劇でオタクネタをやってるのね。
時代劇ギャグというと、名匠・しりあがり寿先生の『エレキな春』、新鋭・ほりのぶゆき先生の『もののふのき』と優れた作品がすでにあるわけですが、山浦さんもなかなかがんばっておる。
とくにくりかえし出てくる〝何がなんでもNHK受信料拒否ネタ〟と〝アニメをエアチェック中に臨時ニュースが字幕で入って怒り狂う素浪人のエピソード〟がなかなか。絵良し。



珍遊記6
漫☆画太郎著
集英社刊
390円

1992年5月8日は漫☆画太郎さんの『珍遊記』の完結編第6巻が発売された日。
この日本漫画史上もっともいい加減にして、前衛的だった漫画も終わってしまった。これ、最初は〝西遊記〟をネタにしたギャグ漫画だったわけでしょう。なんでこんなになっちゃったんだろうね。山田太郎が〝酒場〟に入ったのが2巻の47ページ、全てが終わって出てくるのが6巻の68ページ。その間、わずか数時間。凄いねえ、何考えてたんだろう、漫☆画太郎さんは。もちろん、何も考えてなかったに違いない。みなさんも、もう1回最初から読んでみましょう。



タイヤ
吉田戦車著
マガジンハウス刊
800円

天才・吉田戦車先生は、いろんなことを考えてます。その〝いろんなこと〟がたくさんつまっているのが、この『タイヤ』であります。
インド人の杉本係長や、うさぎの稲葉課長のもとでがんばるOL「オフィスユー子」。しみじみとしてSF的な「小春日和」。愛と幻想の大叙事史、「かえる年代記」。どの作品も、歯の裏にくっついたミルキーのようにあなたの脳裏に焼き付くことでありましょう。ギャグでありシリアスである。笑いと同時に感動がある。この複雑な〝ていすと〟。
吉田さんてやっぱり叙情の人だったんだなぁ。私は、「春ゴムのうなぎ煮」が大好き。固いぞっ!!



怨霊狩り
荒井海鑑著
久保書店刊
850円

さて、今月最後の1冊は新人・荒井海鑑さんの『怨霊狩り』です。実をゆうとこれは〝問題作品〟なのです。どこが〝問題〟なのか、と説明できないぐらいに〝問題〟が多い。
久米の仙人の血を引く霊能者・久米礼・23才（すけべ）。新興宗教の開祖を父に持つ混血児のクリスティ寺田・20才（ぐらまあ）。
彼らの前に現れるのは、犬神、地霊、怨霊。これが、くだらなくてなかなかよい。もちろん、〝問題〟の部分もかなりよい。「買ってください」とは言わないでおきましょう。〝問題〟多いっすから。
（田）

●本格的ファンタジー紹介

グッドモーニングネバーランド!

三村美衣

正統かつ本格異世界ファンタジーというと、一に《ナルニア》、二に《指輪》で、そしておつぎが本書《ゲド戦記》。ファンタジー界のバイブルとも教科書ともよばれる、前の2作とじゅうぶん張りあえるネオ・クラシックの名作。
そのゲド戦記の第1巻『影との戦い』が、岩波書店〈同時代ライブラリー〉の1冊として再刊された。価格もぐっと安くなったので、まだ読んでないひとは、この機会を逃してはいけない、すぐに読むんだ。
大魔法使いゲドの生涯を描くこの物語は、綿密に構築された世界、独創的な魔法体系、魅力的な人物と、三拍子そろったファンタジーの見本帖。なかでも、魔法を学問体系としてとらえ、呪文をうすっぺらな意味のない言葉ではなく、臨場感のあるリアルなものとして描いた点では、他の作品の追随を許さない深みがある。さらにこの本はとてつもなく面白い。完璧。
さて、第1巻『影との戦い』は、ゲドの若き日々を描いている。海に囲まれた世界の名はアースシー。数百にも及ぶ、群島の間を船が行き来する多島海地域（アーキペラゴ）。山間の小さな村で生まれた少年は、幼い頃から魔法の力にたけ、大魔法使いのオジオンについて修業を始める。そして魔法の総本山、ローク島の学院に入学したゲドは、己の才能に溺れ、得体のしれない影の魔法を呼び出してしまう。光の裂けめから現れた黒い不気味な影。ゲドは、その後、この影に追われるように多島海を放浪し、やがて、この影と立ち向かう決意を固める……。



影との戦い　ル・グイン作／清水真砂子訳
岩波書店刊／850円

巫女になった女の子の心理を絡めた第2巻『こわれた腕環』、ゲドと少年アレンが多島海全土を覆う邪悪な存在と戦う第3巻『さいはての島へ』も、それぞれに違った魅力があり、甲乙つけがたい。また、一昨年刊行された、第4作『テハヌー』も近い将来訳出される予定だということから、それも楽しみ。
さて、著者ル・グインに興味を持ったひと、創作の秘密を知りたいひとは、同じ〈同時代ライブラリー〉より刊行されたエッセー集『夜の言葉』もおすすめ。辛辣な口調で開陳される小説論、ファンタジー論から、ル・グインがいかに厳格に物語を構築しているかがわかる。

●おわび　前号のブックレビューで紹介いたしました山田正紀著「機神兵団4／バルカンの嵐」の出版社名は正しくは中央公論社です。ここに謹んで訂正させていただきます。

キミのイラストが表紙を飾る!?

LOG OUT

ファンタジーイラスト大賞

大賞賞金100万円!

1月14日締切
3月9日発表

募集開始

ログアウトの明日を担う新人イラストレーターの登竜門、『ファンタジーイラスト大賞』が開催される。第一線で活躍中の末弥純、横山宏、出渕裕の3氏に、キミの作品を評価してもらうチャンスだ。力作を待っているぞ!

ログアウト誌上でも多くの連載作品を持つ、ファンタジーというジャンル。世界観などの設定に自由度が高いだけに、作者が伝えるそのイメージを、的確な絵として表現するにはイラストレーターとしての技量が試されることになる。今回募集を開始する『ファンタジーイラスト大賞』は、そうしたファンタジー世界を描ける新人イラストレーターを、新たに発掘する場として設けられたものだ。

大賞賞金は100万円。入賞者には、ログアウト誌上で精力的に仕事をこなしていってもらうこととなる。そして、いずれはログアウトの表紙イラストも、担当してもらう予定だ。

それでは募集要項を発表する。部門はイラスト部門のみ。オリジナルのファンタジー世界を表現した、以下の作品を1セットとして応募してほしい。

①B3のイラストボードに描いたカラーイラスト1点。
②B5サイズの紙に描いたモノクロイラスト3点。画材は墨または黒インクで。スクリーントーンは可、エアブラシは不可。
③世界観を400文字程度にまとめた文字原稿。長文は不可、ワープロの使用は可。

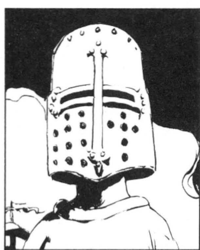
なお、イラストだけでなく、立体作品の応募も可とする。その場合は①②のイラストにかえ、立体作品を撮影したカラーのイメージ写真1点と、立体を上下左右から捉えた写真数点を用意すること。

応募の締切は、'93年の1月14日(必着)。3月9日発売のログアウト誌上で結果を発表する。

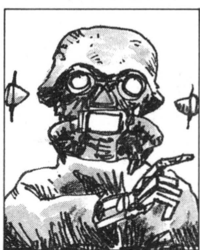
あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ログアウト編集部
ファンタジーイラスト大賞係

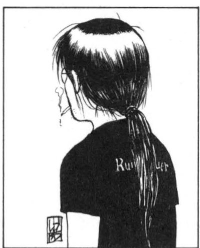
審査員3氏からの熱きメッセージなのだ!


末弥純氏

ペラ紙1枚の解説などなくても、描き出された世界観がうかがいしれるような、パワーあふれる作品を期待しています。独創的な、様式美あふれる作品で、ボクたち審査員を驚かせてください。


横山宏氏

立体作品は写真が勝負。カメラ上手な友だちがいない人は、接写用の〝写るんです〟を使うといいよ。材料だって紙粘土(ファンド、フォルモがGOOD!)でOK。色も塗ろうね。作る前にアイデアスケッチをするのがコツ。


出渕裕氏

ボク個人は映像の仕事からイラストの仕事をするようになったのですが、イラストの仕事をするのにもいろいろなキッカケがあるので、今回の賞をひとつのキッカケとして、チャンスを自分のものとしてください。

ゲームで遊び
ゲームを学び
ゲームで稼ぐ

ゲームソフトのスーパークリエイターを養成するバンタン電脳情報学院

コンピュータゲームのデザイナー、プログラマーの養成を目的に'91年4月、100名の学生を迎え開設された「バンタン電脳情報学院」。今年は、学生数も新入生を含め300名を超え、MachintoshⅡFX、FM-TOWNS、IRIS Indigoなど、強力な電脳機材が勢揃い。ゲームのカテゴリーに囚われず、マルチメディア、CG、バーチャルリアリティー、SFXなど、21世紀の電脳社会に貢献する次世代のスーパークリエイターを育成します。

7.13(月)〜18(土) 10:00〜18:00（内1時間） **入学相談会**

皆様の聞きたい事、進路相談など、専門のコースアドバイザーが個別にお応えする相談会です。お好きな日時をご予約ください。

7.26(日) 13:00〜16:30 **バンタン模試**

筆記、作文、面接、実技など本番同様の模試で実力をお試しください。※要予約

地域ガイダンス

バンタン電脳情報学院のコースアドバイザーが参上。皆様の聞きたい事、進路相談にバッチリお応えいたします。

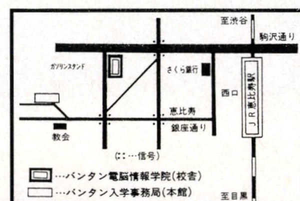
7.12(日) 11:00〜17:00 **北海道・仙台地区**
7.19(日) 11:00〜17:00 **静岡地区**
7.19(日) 14:00〜17:00 **名古屋地区**
7.18(土) 11:00〜17:00 **名古屋クリエイターセミナー**

※日時をご予約ください。
詳しくはお問い合わせください。

'93昼間部募集学科

ゲームデザイナー専攻
ゲームプログラマー専攻
SFXクリエイター専攻
ヴァーチャルリアリティークリエイター専攻
マルチメディアクリエイター専攻
ゲームハードデザイナー専攻
ニューメディアアンドコンピュータグラフィック専攻(一年制)

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE



バンタン電脳情報学院 〒150 渋谷区恵比寿南3-1-8-7RO お問い合わせ先 **0120-03-4775**[フリーダイヤル]

500年目の真実。

ウィーバー／製作 リドリー・スコット／アラン・ゴールドマン 製作総指揮 ミミ・ポーク・ソテラ／イエン・スミス
脚本 ロザリン・ボッシュ 松竹富士株式会社 ASCII アスキー映画株式会社 共同配給

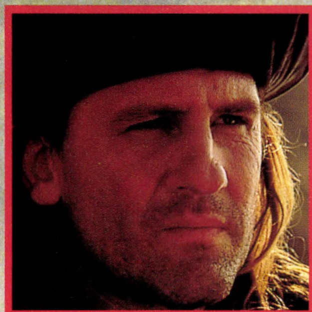
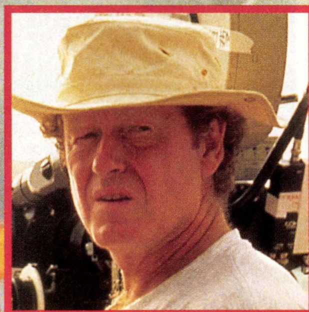
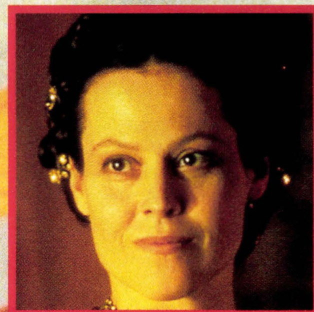


ロードショー！ 〈東京〉丸の内ピカデリー1 他 〈大阪〉梅田ピカデリー1 他

英雄か！略奪者か

リドリー・スコット監督作品／ジェラール・ドパルデュー／シガ

1492
CONQUEST OF PARADISE
コロンブス

70mm IN SELECTED THEATRES

DOLBY STEREO

協力 フランス文化省、スペイン文化省 後援 東京スペイン大使館

10月世界同時公開 全国松竹・東急洋画系にて 超

ASCII

アスキーから初のコミック誌 発進!!

アスキーコミック

あのゲームの興奮と感動がコミックになって爆発する!

ファンタジー＆ＳＦファン、そしてゲームファン待望のコミック雑誌『月刊アスキーコミック』がついに誕生！ あの『真・女神転生』『ウィザードリィＶ』などの超人気ゲームの完全コミック化決定！

●ウィザードリィV
●真・女神転生
●モンスターメーカー・サガ
●スーパーアレスタ
●他 16大マンガが勢ぞろい!

7.18創刊

毎月19日発売 定価500円(税込み)

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキ
※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

ASCII

迷宮の中では、きみたちが侵入者だ。

ウィザードリィの新シリーズがいよいよスタート。書かれたことをすべて現実にするという魔法のペン、失われた「コズミック・フォージ」を求めて、苦難に満ちた冒険者たちの旅が始まる。廃墟となった王城の中には、どんな秘密が隠されているのか？

古城入り口



地上への戻り道を塞がれた冒険者たち。生き延びるためには前進するしかないのだ。

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)との取り引き



廃墟のはずの城内には奇妙な人々が棲息していた。彼らから得た情報が謎を解く鍵になる。

危険な器具や薬は一切使わない
絶対効果のDNAシステム！

グングン伸びるアメリカ式ヨ〜ガ 伸長法講座

案内書無料急送!!



日米37万人の成功例。驚異の伸長効果!!

世界初！分かりやすいビデオ付き!!

驚異のヨ〜ガ効果とアメリカ科学の勝利!!

「チビとカラカワレル」「カッコ悪いからとフラれてしまった」「友達とならぶとヒケメを感じる…」など。背が低いばっかりに損したことはありませんか？『あと少しでも背が高くなりたい!!』そう思うのは当然のこと。でも安心してください。世界初のビデオ付教材を使用した、インドヨーガとアメリカの最先端の人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」がキミの身長を、超短期間にグングン伸ばします。

身長は遺伝とは関係ありません！

「でも両親とも背が低いからなぁ」と、アキラメてはいけません。身長は遺伝では決まらないのです。カンジンなのは、いかに背を伸ばすホルモン（成長ホルモン）を活発化させ、足の骨（骨端軟骨）を伸ばすかです。そのことを、分かりやすいビデオとテキストで、1日20分1ヵ月のトレーニングで効果的にムリなく実現できるのが「アメリカ式ヨーガ伸長法」です。日本とアメリカで37万人の成功者を生み出してきたこの講座がキミの身長を10cm、20cm以上と伸ばすことを約束します。

●無料案内書は、秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。

各専門分野の権威が最後まで指導します！



ヘンリー ブライトマン 医学博士

ワシントン州立大学医学部卒。医学博士。ヨーガの効果を科学的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センター所長を務め、全米で当プログラムを展開。ソード賞を受賞する。

●**上田隆三先生**　骨格研究のエキスパート。柔整師。東京で診療室を運営し長年の経験からなるワザは評判が高い。●**古川咲子先生**　総合ヨーガ研修会主宰。インド各地、スリランカ、アメリカで活躍する日本ヨーガ界の第一人者。●**飯塚律子先生**　ヘルスフーズ研究所を主宰。理想的な食生活を研究する、栄養学の権威。

「やった〜こんなに伸びた。」全国会員の伸長の感激！



上野 卓
浦和市16歳

朝礼の時にはいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしていたら中2で伸びが止まってしまいました。当講座で12cm伸び友達を見おろせます。



若松 幸裕
橋本市21歳

20歳を過ぎていましたが、友達から何かとバカにされるのがイヤで思い切って始めました。半年で5.6cm。前より積極的になったように思います。



竹中 貴恵
金沢市18歳

あと3cmでいいからと思い始めました。結果は6.2cm。今までふりむいてもくれなかった男子がやたら話かけてくるのはきっと…。



○おいそぎの方はお電話で!!
☎03(3318)6111
受付／朝9時30分〜夜9時（年中無休）
日本ヘルスアカデミー

案内書無料急送!!
今すぐとじ込みハガキをポストへ!!

安田均 IN EUROPE

G2ヨーロッパレポート

ひたすら怖いゲームを作るため、安田均とログアウト編集部は旅に出た。目指すは歴史と文化が香るヨーロッパ。ホラーに役立つすべてを吸収しようと、連日連夜ハードな取材が繰り広げられたのだ。真っ昼間っからビールを飲む時間なんて……ありませんったらぁ！





ヨーロッパを体験

安田均がログアウト誌上で作っていこうとしているゲームが、ゴーストハンター2（以下G2）。これは『ラプラスの魔』という既存ゲームの続編にあたるもので、草壁健一郎という、同一のゴーストハンターを主人公に据えた作品に仕上がる予定だ。〃メディアミックス〃というログアウトの基本コンセプトを受け、パソコンゲームを核に、ノベライズ、コミカライズ、そしてテーブルトーク化といったメディア展開が繰り広げられることになる。

と、いうところまでが、前号でも紹介したG2の概略。このプロジェクトを実現するため、〃いってきましたよ、ヨーロッパへ！〃ってのが、今回の記事だ。

さて、G2を作るにあたって安田氏が提案したことはふたつ。舞台を第2次世界大戦を前にしたヨーロッパにすることと、純然たるホラー作品にすること。それ以上のこと、つまり事件が起きる場所や、きっかけ、具体的な内容などに関しては、自分で行って、見て、聞いて、感じたことを大切にしながら決定していこうという。ガイドブックなどに溢れかえった情報に左右されることなく、自分の感性を信じたゲーム作りが展開されるわけなのだ。

イギリスは寒いぞ

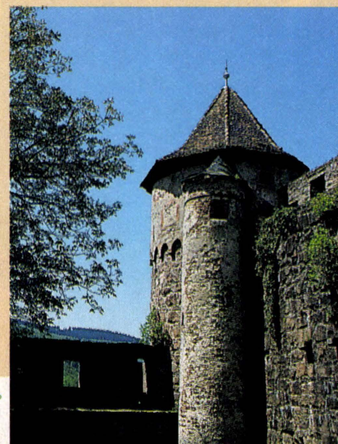
だいぶ前置きが長くなってしまったけど、ふう、やっとヨーロッパ取材の本題に入る。メンバーは合計3名。G2の壮大な構想を頭にギッシリと詰めた安田氏、ラプラスの魔に続きG2のパソコンゲーム化を担当するハミングバードソフトの今西社長、そしてカメラマン兼編集者の宮川だ。

成田から日本を脱出した一行がまず目指したのはロンドン。郊外へ100キロほどいったところにあるストーンヘンジが、G2の舞台候補その1だ。あたり一面何もない草原の中に突如として出現するこの石の遺跡は、噂以上にミステリアスなもの。ゲームにも間違いなく登場することになるだろう。「遺跡の○○に××があって、そこで草壁が□□するってことで決まりですね」みたいな会話が交わされたのだけど、ヒミツ！

さらにストーンヘンジから少し北上したところには、ミステリーサークルという、円状の壕が掘られ大きな岩が置かれた場所もあり、何やら怪しそうな雰囲気が漂う。これらふたつの遺跡の関係も、G2では重要なポイントとなってく



⬆ドナウ河下りの船上で、だらけきる今西氏。社会復帰できないかも。



➡ドイツの古城街道には、こんな城が点在しているのだ。

るかもしれない。そうそう、余談になるけど、ミステリーサークルのそばにはお土産屋さん（といっても、日本の観光地にあるような俗っぽい店ではなかったけど）があり、未知なるものの気配を探るダウジング用グッズを売っていた。だからミステリーサークル一帯は、両手に金属の棒を握りしめたガキんちょで溢れていたのだ。けっこう異様な眺めだったぞ。

　ロンドン市内では、ロンドンダンジョンというロウ人形館のようなところが圧巻。ロンドン塔で行なわれた虐殺の数々が、異様なまでにリアルに再現されていた。直接ゲームに登場することはないかもしれないけど、血塗られた過去の歴史として、ストーリーに影響を与えるかもしれない。



➡大きな教会の中には、決まってこんな美しいステンドグラスがはまっている。

走りづめのドイツ

　さて、ロンドンで中華料理を堪能した（何のこっちゃ？）一行が、次に足を踏み入れたのがドイツの地。シュバルツヴァルト（黒い森）と呼ばれる森林地帯にほど近い、シュトゥットガルトをベースにして、レンタカーであたりを走り回ることになった。

　……そう、文字どおり走り回ったのだ。初日は大聖堂を観にフランスのストラスブルグまで。翌日はスイスのベルンへと、連日アウトバーンをとばす。いったいドイツにきて何やってんだって感じ。しかもベルンまで数キロの地点で車が故障！　日本人がドイツで借りた車でスイスまできてトラブル起こすなっての。詳細は次号あたりで書けると思うけど、修理工場のおっちゃんを待つ間の呆けた気持ちというのは、実際に体験してみないとわからないだろうな。

　気を取り直しての3日目は、古城街道を巡る旅。ライン河の支流、ネッカー河に沿って続くこの道には、文字どおり古城が点在している。観光ポイントとして整備されているところから、いまにも崩れてきそうな廃城まで、何でもありだ。何百年も前から河を見下ろしてきた城々は、G2の舞台にうってつけ。主人公の草壁が追っ手から身を隠したり、古城に眠る秘密を解き明かしたり、なんて場面も出てくるかもしれない。

　内部をホテルに改造した古城のレストランで、マスのムニエルと白ワインを堪能した（こらこら、違うって！）一行が、次に向かったのはベルリン。G2の時代設定は東西に分かれる前で、壁も何もなかったわけだけど、ドイツに行ったからにはチェックしておきたいところだ。旧東ベルリンの町並みをとおり、ユダヤ人強制収容所跡を見学。何十万人という人が無惨に殺された場所としては、現在はあまりに穏やかすぎる。その静けさが、かえって恐ろしくもあったのだけれど……。

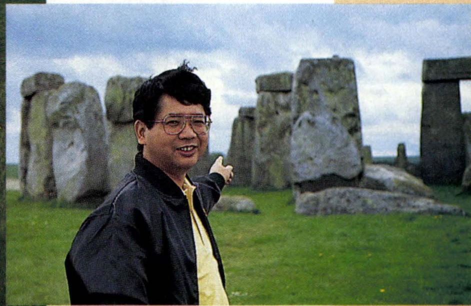
　これは日本でも同じだと思うのだけど、ベルリンでも夜になると多くの露店が出現する。でも、驚くべきは、そこで売っている品物の奇異さだ。旧ソビエト軍放出品といったものが、あちこちに並んでいる。パイロットの飛行服にヘルメット、将校の軍服から毒ガスマスクまで。そんな露店の前で、うれしそうに軍服のベルトを手にする、ウィザードリィジャンパーを着た日本人を見かけたが、あれは一体誰だったのだろう。このあと訪れるチェコスロバキアの首都プラハでは、同じものが10分の1の値段で売られていることを、彼は知るよしもなかった……。

　てなことで、ヨーロッパ取材はまだまだ続くのだけれど、残念ながら誌面が尽きてしまった。次号のログアウトでは、巻頭カラーを使ってG2の大特集を組むので、それまで待っててね。ヨーロッパ最大の地底湖も出てくるぞ。



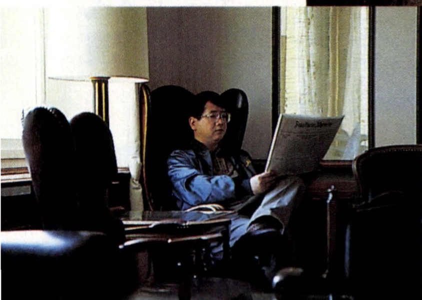






⬅⬇一体誰が何の目的で作ったのか？　ストーンヘンジを目のあたりにして、疑問は沸いてくるばかり。謎につつまれたこの場所は、G2でも重要なポイントになること間違いなしだ。

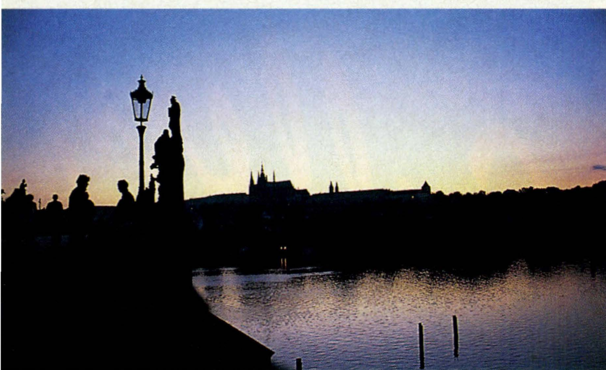




➡古城の内部はこんなふうになっている。堅固に積まれた石壁の質感がすばらしい。ここもまた、草壁が活躍する舞台となるだろう。⬇古城ホテルのロビーで新聞に目を落としながらも、ゲームの構想を練る安田氏。彼の頭の中では、時代が遡っているのかもしれない。



➡真っ青に晴れわたった空と、城の外壁。石の間から生えてきた草にも、時の流れを感じさせられる。ヨーロッパは石の文化だ。



⬅夕暮れるプラハの町並み。カレル橋からヴルタヴァ川を望む。遠くに見えるのは、丘にたつプラハ城だ。

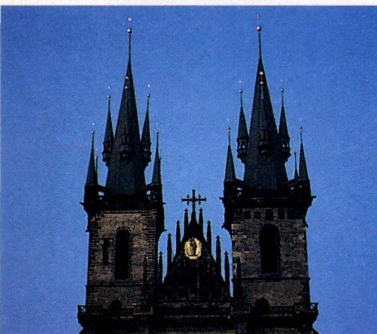


➡昼間のカレル橋は観光客で賑わう。欄干には、さまざまな露店がたち、大道芸人たちが得意の芸を披露する。



⬆列車の旅は昔も今も同じだ。コンパートメントを独占して、車窓の風景を楽しむ。思わず過去に戻った気分になってくる。

ヨーロッパを巡る草壁の冒険がはじまる!



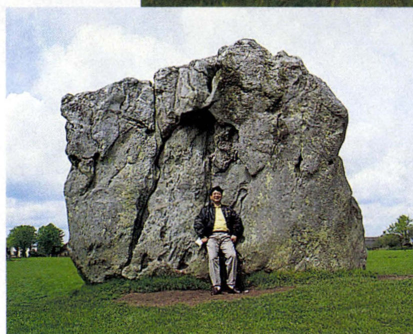
⬆プラハの旧市街広場にたつティーン教会。ゴシック様式の、金の飾りを頂点に持つふたつの尖塔が目印だ。



➡オーストリアの首都、ウィーンの中心部にたつ聖シュテファン寺院。バロック様式の祭壇が美しい。地下にはペストで死んだ人々の骨などを納めたカタコンベがある。

⬆ウィーンの旧王宮の内部。豪華なシャンデリアに照らされたダイニングは優雅そのもの。草壁もこんな場所で食事を取るのだろうか。





⬅ミステリーサークルにあるデビルズチェアー（悪魔の椅子）に腰掛ける安田氏。ゲームのアイデアが湯水のように沸くかな。

⬇古城の中に無造作に飾られていた甲冑。この輝き、この質感。マニアならずとも、思わず頬摺りしたくなってしまうかも。





⬆古城街道のはじまり付近に位置する、ハイデルベルク城。外壁の一部は崩れたままで現在に至る。町を見下ろす小高い丘にたつが、俗っぽく観光地化していることが、ちょっと残念。



●イラスト/弘…

南青山CGギャラリー Gallery

■東京都　森下薫画伯『ARCGO』
■使用機種：X68000
■使用ツール：Z'sEX、ZED、MFGFDほか
■コメント：オリジナルのガレージキットキャラクターです。異世界海賊の女の子なのです。



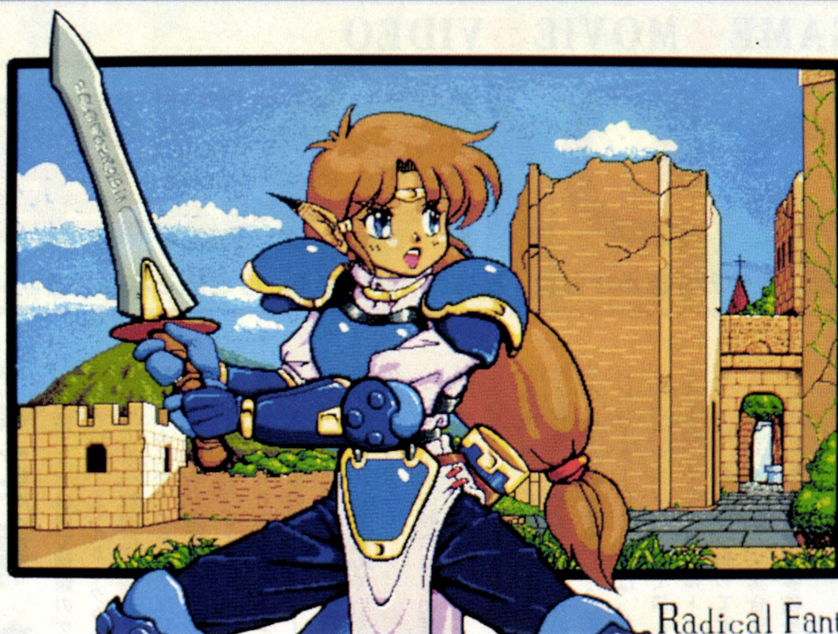
夏来たり
CG届き
女の子
肌もあらわな
季節なのになあ

5月の開店以来、人の絶えることない南青山CGギャラリー。おかげさまで読者のみなさまからの作品も続々届き、店主としては喜ばしい限りです。これからもますます展示作品が増えるよう、よろしくお願いいたします。

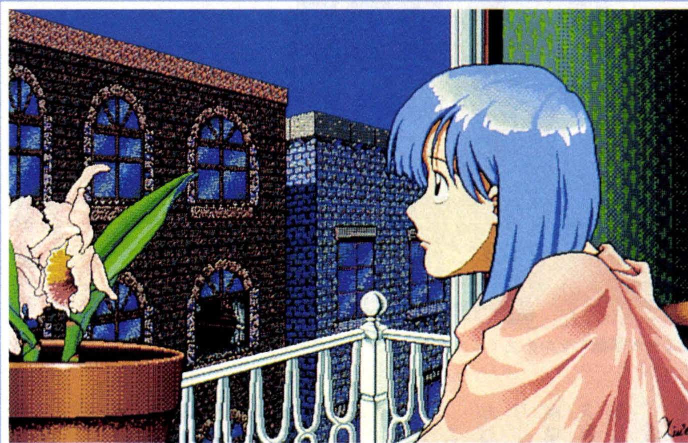
と、前置きも済んだところで、本日の1枚目の展示作品から。送ってくれたのは東京都の森下薫さん。X68000を使った作品ですね。誤差拡張とフラクタル処理が、うまい効果を出してます。とくにかく地球の映りこんだ地球がカッコイイ！　さすが、プロのマンガ家さんって感じ。失礼いたしました（笑）。

お次は神奈川県のす……じゃなかった、ペンネーム高橋PONTAさんの作品。なんか、ファンタジー系RPGの一場面といった感じですね。背景がすっきり描かれているのがグー。でも、キャラクターがひとりだと、ちょっとさみしいかも。次はふたりバージョンにも挑戦してください。

3枚目は東京都の河野秀二さんの作品。すごくいい雰囲気ですね。お花と女の子の服にも、気をつかって描いているのがいい。心がなごみます。でも、背景を描くのに画面の変形機能を使っているようですが、窓が奥にいくにしたがって、横に広くなっているよう

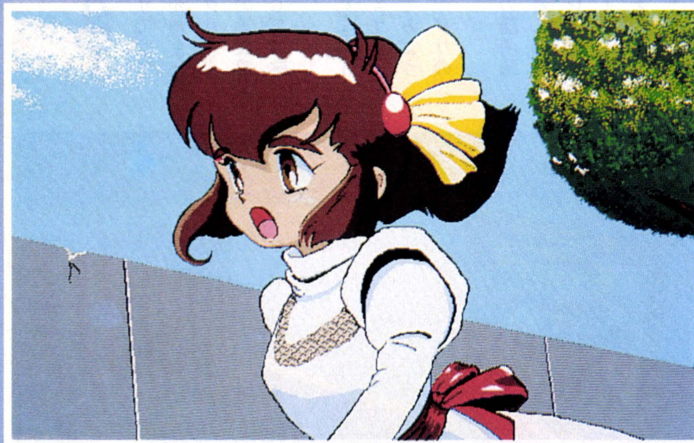


■神奈川県　高橋PONTA
「Radical Fantasian」
■使用機種：PC-9801VM2
■使用ツール：Z's staff kid98
■コメント：気合いを入れて描いたつもりでしたが、最後（空とか）で、少し手を抜いてしまいました。すみません。



■東京都　河野秀二画伯「窓際」
■使用機種：PC-9801RA21
■使用ツール：Z's staff kid98
■コメント：死にながら描きました。マックがほしいです。

■山梨県　谷口純也『リトルプリンセス』
■使用機種：PC-386GS
■使用ツール：Z's staff kid98
■コメント：此路あゆみ先生の絵が気にいって描きました。



に見えてしまいます。あと、青空にもグラデーションをかけたり、雲を浮かべたりすると、もっとよかったかもしれませんね。

さて、最後の作品は……おっと、プリンセスメーカーですね。アニメ調のキャラクターはナイスですが、背景にももっと愛情を注いであげたら、プリメーラちゃんが生きてくると思いますよ。キャラクターが描き終わったからといって、安心したらダメですよ。

といったところで、本日の南青山CGギャラリーの営業は終了。またのお越しを、心よりお待ちしております。お客さんとしてではなく、ぜひとも出展者として参加してくださいね。

なお、編集部あてに何人かのかたから質問をいただきましたが、CG作品の使用機種は問いません。一般に使われているパソコンなら、なんでもけっこうですので、どしどしご応募くださいね。

募集要項

MSXからマッキントッシュまで、ずらりとマシンを揃えた南青山CGギャラリーでは、CG作品をお待ちしております。

作品はディスクで。使用機種やツール名、そして簡単なコメントを添えてお送りください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ログアウト編集部
『南青山CGギャラリー』係

●GAME●MOVIE●VIDEO

こだわり情報室

夏はやりたいことがたくさんできる季節。夏休みがあるからね。私もいっぱいある。けど休みなし。悲しい。

GAME

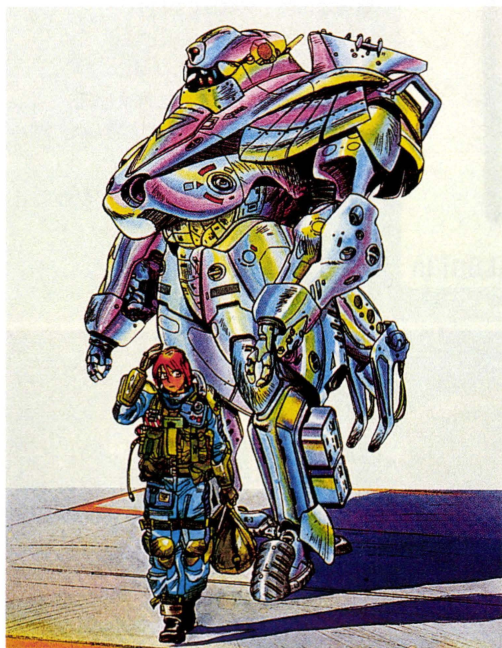
テーブルトークRPGを、この夏、楽しんでみないか?

最近マニアの間で話題のゲームといえば、テーブルトークRPG。といっても一般的には馴染みの薄いゲームなので、わからない読者もいると思う。簡単に説明するなら、ゲームのプレーヤーキャラクター（以下PC）を演じるプレーヤーと、物語の進行役のゲームマスター（以下GM）がお互いに会話をかわしながらで進めていくゲームのことだ。

このゲームの特徴は自由度が高く、多人数でプレーできること。これにより戦闘や行動のリアルさが増し、多岐にわたる展開をみせてくれる。たとえば、自分のキャラクターが敵と遭遇したとき、コンピューターRPGでは〝たたかう〟のコマンドひとつで済んでしまうよね。でもテーブルトークRPGでは、敵の腕を狙って武器をたたき落とす、なんて具合いにプレーヤーの発想次第で多種多様の攻撃が可能なのだ。ひとりではつらい冒険も、多くの仲間が集まって協力すれば、かならずクリアーできるハズ。そんなときの達成感は、コンピューターRPGでは味わえないものがあるぞ。

今回紹介する『クレギオン・ベーシックセット』はこれを読んでテーブルトークRPGを始めてみようかな、なんて読者にはピッタリのゲームだろう。

このゲームは、59世紀の銀河系の辺境宙域、NF57を舞台に進めていくSF－RPG。プレーヤーは初めに自分のPCのタイプ（職業）と年齢を決め、それをもとに割り出されるキャラクターポイント（CP）を消費することによって、基本能力と技能（専門的な能力）を得ることができる。どのタイプを選ぶかはプレーヤー次第。技能は40種類用意されているほか、新規作成も可能なので、個性的なキャラクターが作れそうだ。



⬆これが想像力をかき立ててくれるイメージイラストだ。

PCの行動に対しての結果は、パーセンテージダイスという10面体のサイコロをふたつ振ることで決められる。サイコロが示した数値をGMが示した基本能力などの数値で割り、その値がその行動における難易度（GMが決める）以下なら成功というわけだ。もし不本意な結果が出たらラッキーポイント（LP）を使ってサイコロを振り直し、判定をやり直すなんてこともできる。

これに対し、集団戦闘用のルールは凝ったつくりになっている。リーダーの設定や緊張レベルなど、戦場での駆引きの要素を多く取り入れてあり、よりリアルな戦闘を楽しむことができるだろう。

また本セットには59世紀の辺境世界の設定を詳しく記したソースブック、キャラクター作成ルールや戦闘ルールをひとまとめにしたチャートブック、5本のシナリオを収録したシナリオブック、ベーシック・セットの舞台であるNF57宙域カラーマップ、10面体ダイス2個が収められている。これらの付属キットをうまく活用すれば、クレギオン世界の楽しさをさらに広げてくれるだろう。

そのほかに、このセットにはテーブルトークRPGを郵便を使ってさらに大規模なシナリオをプレーするネットワークRPGの第2弾『イスフェルの地にて』の参加案内パンフレットも入っている。参加者は随時募集中なので、この機会にテーブルトークRPGとネットワークRPG、ふたつともプレーすることをログアウト読者にオススメしちゃうぞ！



⬆クレギオン・ベーシックセット。ホビーデータから5000円［税別］で発売中。

MOVIE

待望の『バットマン』と、『エイリアン』の続編が登場

夏休みも間近な今日この頃。夏の暑さに負けない、ホットな大作2本を紹介しよう。まずは、1989年に公開され、一大旋風を巻き起こした『バットマン』の続編『バットマン　リターンズ』だ。

漆黒の闇と犯罪者が支配する街、ゴッサム・シティにかつて君臨した悪の象徴ジョーカーが、正義の使者バットマンに倒されるまでが前作のストーリー。しかし、新たなる悪の権化がいままた街を襲おうとしていた！

今回、バットマン（マイケル・キートン）の敵として立ちはだかるのは、鳥を自在にコントロールして攻撃をしかける怪人ペンギン（ダニー・デヴィート）。自分が開発した数々の武器が隠された傘をトレードマークとし、ペンギン軍団とレッド・トライアングル・サーカス・ギャングを率いる強者でもある。ペンギンの協力者で、ゴッサム・シティの影の支配者、大富豪マックス・シュレック（クリストファー・ウォーケン）。バットマンと恋におちてしまうミステリアスな犯罪の女王キャットウーマン（ミシェル・ファイファー）といった魅力的なキャラクターも登場。さらなる性能を備えた、バットモービルとともにバットマンの新たな戦いが始まる。

もうひとつの作品は、『エイリアン』シリーズ待望の3作目。『エイリアン2』から6年の歳月を経て完成した『エイリアン3』だ。

リプリーたちの睡眠カプセルを乗せた非常脱出救命艇は、宇宙空間を漂流していた。しかし、突然の事故発生により救命艇は灰色の囚人惑星〝フィオリーナ161〟に不時着してしまう。墜落事故で同乗していたニュートとヒックスは死んでしまい深い悲しみにくれる彼女。だが、なぜ救命艇が墜落したのか疑問を抱く。それにはあのエイリアンが関わっていたのだ。はたしてリプリーはこの危険極まりない敵とどう戦うのか。

今回のリプリーはなんとスキンヘッドで登場。演じるのはもちろんシガーニー・ウィーバー。彼女の熱演とあのSFXに胸が踊ることまちがいなしだ。

『バットマン　リターンズ』、『エイリアン3』ともに、どちらも前作が高い評価を受けているだけに期待度も大きい。前作を見た人はもちろん、そうでない人も十分楽しめるハズ。ビデオで前作を復習しておくとより深く楽しめるぞ。

⬆⬇今回はスキンヘッドになってしまったリプリーとエイリアン。20世紀フォックス配給で、夏公開だ。



⬇傘がトレードマークの怪人ペンギンの姿。ワーナー配給で、7月11日から公開される。





TM & © 1992 DC COMICS INC.

VIDEO

壮大な中国の歴史の流れを感じたい人にオススメの1本

アニメ、小説、ゲームなどさまざまなメディアでブームを巻き起こしている三国志。これはすなわち三国志がそれだけ、おもしろさ、魅力を備えているということの証明でもある。さて、その三国志の魅力を十分に美しい映像で引き出したビデオ、『三国志 第1部 英雄たちの夜明け』を紹介しよう。

物語は後漢王朝末期。政治の混乱と腐敗に乗じて、信者数十万からなる太平道教祖の張角が起こした〝黄巾の乱〟から始まる。この反乱に対し後漢王朝は義勇軍を集い対抗するが、それを知ったひとりの青年、劉備玄徳は、国家と民衆の危機を救うべく自ら義勇軍を結成する。この玄徳の義に生きんとする心に打たれた豪傑の関羽と張飛は、義兄弟の契りを交わし終生の献身を誓うのだった。

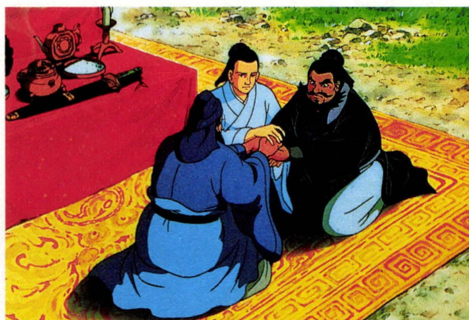
また、野望を胸に秘め、権謀術数を駆使して天下を掌中に収めんとする曹操。三国志随一の武勇を誇りながら謀略に踊らされ、主人殺し、裏切り者の烙印を押された呂布。こうした戦乱の世を彩る豪傑たちを巻き込み壮大なドラマの幕は切っておとされるのだった。

アニメーションの出来はいうにおよばず、胡弓や古琴で作られる中国風メロディーがBGMに流れるという凝りよう。キャスティングも曹操役の声優に渡哲也が、主題歌は谷村新司が担当。エンディングでは実写の黄河の流れが写し出される力の入った作品に仕上がっている。8月21日にNECアベニューからビデオが1万5450円、LDが8000円［ともに税込］で発売。同社からCDが7月21日に2800円［税込］で発売されるので、ひと足先に音楽で三国志を楽しむのもいいかも。



⬆個性豊かな登場人物が三国志の魅力。





⬅名場面、〝桃園の誓い〟。ここに3人の波乱に満ちた歴史が始まる。

真・女神転生

悪魔の対談

『真・女神転生』の黒幕たちが一同に会し、悪魔に対しての考え方を存分に語った。彼らの語る『神』や『悪魔』そして『人間』とはいったい何なのだろうか？　その一部の答えがここに語られたのである。チャンチャン！

鈴木一也　遊企画：ゲームデザイナー

西谷　史　小説家

新野洋右　アトラス：ゼネラルプロデューサー



イラスト/相崎直美

オカルト的体験を経験！



鈴木（以下鈴）　最初に小説から始めましょう。『デジタルデビル』は、なぜコンピューターと悪魔が結びついたのですか？　『デビルスピーク（原題：エビルスピーク）』というアメリカのB級ホラー映画がありましたよね？　それを観てヒントを掴んだんですか？

西谷（以下西）　違うんです。自分で作ったあとで、読者から「似たのがあるよ」っていわれて観てみたんですよ。そしたら「あっ！似てる」って思ったんです。だから、ヒントにしたってことはないですね。

鈴　そうだったんですか……。同じようなことを考えている人間っているんですね。

西　コンピューターと悪魔を結びつけたのは偶然に近いですね。本当は機械とは相性が悪くて、私が嫌がっているせいか、なぜかよく壊れちゃうんです。

鈴　ほかにも西谷さんの周囲で、物が壊れてしまうことがあったとか。

西　ええ、バリ島に行ったときなんですが、実家に電話をしても最初は誰も出ないんです。何回目かの電話でやっと通じて出ない理由を聞いたら、黒い蛇が電話の前でトグロを巻いていて電話に出れなかったというんです。

鈴　家の中の電話ですよね。

西　ええ、気持ち悪かったですよ。それに、おみやげに買った木彫りの人形が全部割れたんですよ。人にあげたやつもすべてです。そりゃ、質の悪い物が割れるのはよくあることだと思うんですが、何ヵ所かで分けて買った物なのに、それがすべて割れるなんて信じられませんでした。それもほぼ同時期に割れたんです……。

鈴　すごいですね。僕は、幽霊とかは見たことがないんですが、小さな頃から〝墓見つけの天才〟だったんです。知らない土地に行って「こっちに墓がある」というと必ずあったんです。

西　それは鈴木さんらしい（笑）。何か感じる物があったんですか？

鈴　そうですね。〝場〟のイメージっていうのはありますね。人の心が集中したり、強く念じたりする場所は、何かを持っています。あるいは、そうしたことで、ない物があるように思えてくる。たとえば、チャネラーの人たちは、そういう人間の集団無意識から情報を引き出してるんですよね。すごく当たる霊媒が、伝説のアーサー王に関する記述をしたんですが、それがまるっきり、ある小説の設定と同じだったりするんですよ。しかし、歴史とはちょっと違ってて、霊媒はその小説にチャネリングしちゃったわけです。

西　転生話でよくありますよね。これは本当に転生の記憶だと思って調べていくと、何十年も前のラジオドラマで同じ内容の物がやっていたとかあります。ただ、そこで不思議なのが何十年も前のラジオドラマを明確に記憶していられるかということです。コリン・ウィルソンは、これを肯定しています。人間の無意識下の記憶には限りが無いのかも知れません。

ゲームに顕れる神

西　「真・女神転生」についてもそうだと思うんですが、悪魔とか神とかはゲームの世界では〝いる〟というのが前提になってますよね。現実社会では少なくとも神がいるということは、否定されてきたんです。たとえば、ゲームというのが、初めて〝神〟をまじめに取り上げた世界なんですよ。日本では宗教教育なんてしませんが、神様がいたという話は、ゲームの小説化などによって出てくるし、神様の名前もふんだんに出てくるわけですよね。それは、僕らの世代では知らなかったことです。僕らの子供たちは、それをすでに知ってしまっているわけですから、それって大きな差だと思うんです。それに人間以外の知的生命を知らしめる役割をゲームというメディアは持っているんだと思うんです。

新野（以下新）　確かにソフトウェアはそういった役割を担っている要素はあります。どうして日本でそれができるのかというと、日本では宗教的タブーが少ないからだと思うんです。だから人気を博することもできるし、続編を作っていくこともできるんです。たとえば、そんなゲームを輸出をしようとしたときに、どこに出せるのかというと、ほとんど輸出ができないんです。アメリカもダメだしヨーロッパもダメ。イスラム圏なんてもってのほかですよ。逆に宗教的に熱心でない環境の日本だからこそできるんです。日本の場合、元々が多神教ということがありますよね。

鈴　ほかの国もかつては多神教だったんですよね。そこに一神教が侵略したかどうか。日本では、ほとんどなかったんですよね。土着の神をうまく取り入れて人々を支配していったわけです。

西　個人的にはアマテラスは外来だと思っているんです。アマテラスというのは、女神を信仰する系譜と男根を信仰する系譜。バビロニアのイシュタル信仰が基本にあって、インド経由で日本に流れてきたと思っているんです。性格がぴったり合うんですよね。そういう物を持ってきたのは、ユダヤ人であるかも知れないし、フェニキア人かも知れない。

鈴　実際、アマテラスを伊勢で祀っていたのは、アマ族ですよね。

西　ようはアマ族が何者であったのかがわかりません。たとえば、弁財天がありますよね。志摩では弁財天のことを〝ベザイテ〟と呼んでいるんですよ。じつはヘブライ語で〝ベ〟という冠詞は〝家〟という意味なんですよ。こじつけなんですが、〝サイト〟というのは向こうでは〝サバト〟になります。〝ベサイト〟がなまって〝ベサイテ〟になったんじゃないかと……。つまり日本語でいうと〝サバトの家〟という意味になるんです。弁財天の系譜がそのままアマテラスの系譜に移っちゃうっていうのは、アリだと思うんです。



⬆インド風の洋服に身を包んだゲームデザイナーの鈴木一也氏は、特異な雰囲気を持つ、とてもグレートなお人なのだ。オーコワコワ！

鈴　弁財天は水に囲まれた社ですよね。龍神なわけです。龍の舞いは玉を追いかけますが、玉を太陽だとしてみてください。太陽が東の水平線に昇ると、足元まで黄金の光の龍が現れるんです。これが伊勢の太陽神と龍神の関係の秘密じゃないでしょうか。

悪魔は憎悪と恐怖を食べる！

鈴　ヒンドゥ教における悪魔というのは、ちょっと寂しいところがあるんです。アスラより邪悪とされるラクサーシャは、ディーヴァとかの善神に対して障害になるけれども、打ち破られる者としてカ

ルマ的に運命ずけられて登場するという……。

西　ディーヴァというのは〝光〟という意味でしょ？　アスラは〝火〟ですよね。中東では、光というのは〝ライト（良い者）〟なんです。ダイバダッタの〝ダイバ〟も同じ（光の意味）ですよね。なのに仏典で悪役として登場しますね。

鈴　仏教というのはアスラの教えなんですよ。大日如来なんかはアスラの王なんです。そのほか、仏教の神というのはアスラやヤクシャなんかの鬼神を次々に取り込んでアスラのために説法しているんですよ。裏には〝アスラでさえ救えるのだ〟ということがあるんです。逆にヒンドゥ教はどんなことをいっているのかというと、ブッダはヴィシュヌ神の化身だけどアスラを惑わすため間違った法を説いているんだと解釈しているんです。だからディーヴァとブディズムは基本的に対立しているんです。

西　なるほどそうですね。僕の立場は、絶対神を信じる立場なんです。絶対神が〝落としめよう〟といったらしょうがないなという立場なんです。運命論になってしまいますが、なんのために生きているのかという問があれば〝作った者を尊敬するために生きている〟という立場なんですよ。『デジタルデビル』を書き始めた頃はそうじゃなく、落とされた神々は、かわいそうという立場だったんです。でも、書いているうちに絶対神が定めたものなのだからしかたないと思い始めたんです。

鈴　なるほど、必然として絶対神が出てきたし、今までの神は隠れたと……いうことですね。じつは最近になって、僕もそう思い始め

絶対神はいるのです。かならず……。



たんですよ。マイケル・ムアコックを読み直したんですけど、秩序の神と混沌の神が戦いますよね。それを超越する神がみんなを殺して「これからは人間の時代だぞ」と言うんです。それを読んで、これは僕らがやろうとしていることと同じだぞって思ったんです。神とか悪魔とかじゃなくて、人間がいかにすべきかっていうのがスーファミの『真・女神転生』のテーマなんです。かつてのキリスト教やイスラム教の絶対神は、とても怖いものだったわけですよね。

西　そう。全部〝死ね〟というわけですからね。

鈴　ところが時代を経るに従ってキリスト教というのはすごく穏和な宗教に変わってきて〝平和主義〟とか〝博愛主義〟的になったんですよね。そういう倫理が人間の中にできてきたわけだけど、その〝倫理〟ができたんで「神というものを気にしなくてもいいよ。お前たち人間の責任でやってけ」というように変わったと思うんです。

西　全体の流れとしてはそうかもしれませんが「好きなようにしろ」という結果でできたのがカトリックだけれども、カトリックの生き方が十分じゃないから、プロテスタントがそれを考えさせ直したというのが、基本的な考え方じゃないかと思うんです。

鈴　僕は、ゴート族やゲルマン、ケルトの宗教とキリスト教が結びついた結果、カトリックができたと思うんですよ。マリア信仰というのは、ゴートやケルトの地母神信仰がありますよね。それと結びついた結果だと思うんです。

西　北欧のことはよくわからないのですが、イシュタル信仰の変型だと思ったんです。

鈴　なるほど。確かにそうかも知れません。

西　イシュタル信仰の変型というのはどういうことなのかというと、巫女が重要な位置を占めているんです。巫女と生まれた限りは、神殿に行って誰とでも寝てそのお金を神に捧げる。誰とでも寝るのが巫女で、それがいいことだったのです。しかし、ユダヤの巫女は逆に寝てはいけないのです。マリアはそうでしたよね。マリアは巫女の生まれでしたから……。マリアはずっと巫女を続けて処女を守りたかったのが、歳を取って神殿から追い出されたんです。それで馬小屋でキリストを産んだんです。

鈴　処女でなければならないというのは、崇拝する神によって変わってきますよね。たとえばギリシャで、アルテミスを崇拝している巫女は絶対に処女は守ります。アフロディーテの神殿では、反対です。ディオニソスになると、もう乱交ですから……。そういう意味では、女性の神聖さというのは、すべてを愛し許す地母神のようなドロドロしたものと、孤高を保つ少女——クマリですよねチベットでは——あーいった処女を保つ信仰と、ふたつあるんじゃないですかね。ヨーロッパはもともと女系社会だったと思うんです。少なくともケルトは……。ジャンヌ・ダルクなんて、ケルトの女神信仰がバックにあって初めて成り立つんです。彼女みたいなヒロインは、ローマと戦っている頃はいっぱいいたんですよ。ケルトがローマ支配とキリスト教を受け入れたのは、やはり地母神とマリアが結びついたというところに、すごく大きなとこがあるんじゃないですかね。

西　マリアの伝承そのものは、中東で生まれた物にしろ、それぞれの地域に地母神があったわけですよね。それを都合よくマリア信仰に結びつかせた……。

鈴　そういうことですね。それは、南米でカトリックが受け入れられたことと同じことですよね。南米では地母神の信仰がとても強いですから……母なる大地、父なる天ですけど、産んでくれるのは母ですから、そっちのほうが強いんです。それとマリアが、完全に結びついています。どういうことかというと、父権的な宗教であるユダヤ・キリスト教が母権社会に浸透していったときに、マリアが必要であった。

新　つまり、クッション、緩衝材として必要であったと……。

西　イエスは受け入れられなくても、マリアなら受け入れられるというような人はたくさん居ましたからね。

鈴　特に未開社会では、男は強く正しいというのが重要ですよね。そんな社会に、十字架に磔られ、まるで罪人のような男が信仰の対象というのはイメージが悪いです。

西　エルサレムに行ったときに、死んだ街という感じで「関係ねーな」という感じだったんです。と



❖鈴木一也

10代の頃より、オカルトに興味を示し、悪魔や魔術・宗教などの知識を蓄積。またボードゲームのデザイナーとしても活躍し、

ころがスゴイなと思ったのがひとつあって、ゴルゴダの丘の上に教会が建っているんですが、そこはギリシャ正教とカトリックが祭壇を分けあっているんです。中央にマリアの像があるんですが、マリアの表情は優しくはないんです。泣き顔なんです。息子が磔になったのだから、泣くのがあたり前なんですが、ほんとうに泣いている顔なんですよね。それを見て涙が出るほど感動しました。

神の変遷

鈴 本当に怖い存在って、ありますよね。古い旅館の幽霊の話とかよくある話だと思うんですが、行っただけで病気になっちゃったりする場所が、本当に運に見放されてしまったりとか……。コリン・ウィルソンはそういう現象を、生命力を奪うということで〝グール現象〟って呼んでいるんです。昔の人だったら〝悪魔がとりつく〟というようなところですね。基本的にキリスト教では、憑依霊やポルターガイストに対して、悪魔であるというような定義づけをしてますよね。エクソシストもそれを祓うのを目的としています。宗教裁判でも憑依は重要ですよ。

西 原始じゃなくて、発展したキリスト教においてって意味ですね。

鈴 そうです。そういった悪魔が今の人たちの悪魔のイメージの基になっています。今のRPGっていうのは、善悪二元論で進んでいますよね。ここでも悪魔のイメージは、憎悪とか恐怖のイメージを基調にして成り立っています。今まで話していた〝落とされた神々〟とまったく違いますよね。でも、落とされたということで、負の方向に引きずられてしまうということもありえますよ。今回の『真・女神転生』では、ロウとカオスという属性があって、ロウとは現在優勢を保っている神であり、カオスは劣勢の神なのです。それともうひとつ軸があるんです。それはライトとダークで、ダークのほうが悪霊たちや、憎悪、恐怖、嫉妬、怒りなどを基調にしたエネルギーを必要としている存在です。今話題の『ツインピークス』で悪霊が人間のことを、自分らのコンビニエンス・ストアと呼んでいるのと同じです。カオスの人たちは、負のエネルギーに引っ張られやすく、同化してしまった神様もいるんじゃないかと思うんです。

新 ちょうど、小説の『デジタルデビル』での主人公である中島は高校生でわりと卑屈な奴で描かれてますよね。

西 ええ。

新 そういうヒーローチックじゃないところから生まれた小説に基づいてゲームが生まれて、結果として主人公は特別な人間じゃないんですよね。今回のゲームでもそうなんですが、そんなヒーロー像がユーザーに受けているんですよ。普通の人間が、ある日突然ヒーローにならざるをえなくなったときに、その人の心持ちによってはロウにもカオスにも引っ張られるんです。そういう危険性もありつつ、宗教とか悪魔や神が特別な存在じゃなく、どんな人にも起こり得るんだよということが、イメージとして伝わらないかなと思っているんです。特定の人だけに悪魔が乗り移るんじゃないということなんです。また神様というものも、きっかけさえあれば来る。〝悪い心〟や〝良い心〟というのも一緒で、環境で左右されることもありますが、気持ちの持ちようで変わっちゃいますよね。どんなときもどっちにも行く可能性があって「あなたもそうですよ」っていうことを、今回打ち出しているんです。

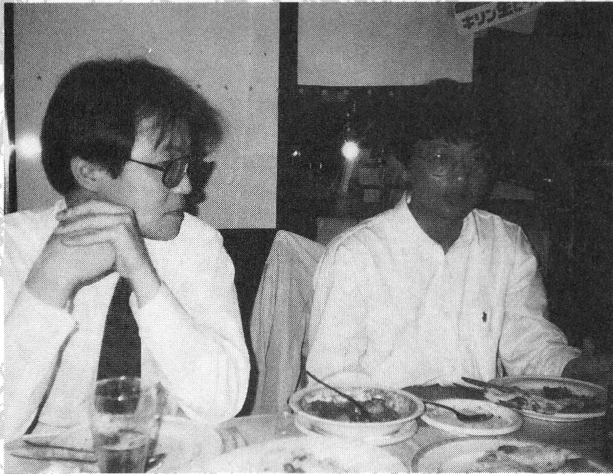
西 小説もそうですが、私の考え方は、根本的に違っているんです。ある人は乗り移られることがほぼ決まっていて、ある人はそうじゃないんです。ただ、本人には結果が出るまで分からないという状態だと思うんです。どちらでも行けるように見えても、本人の運命としては決まっているんです。今回の小説に関しては、ゲームの新しい解釈を基にしようかと、考えているんですが……。

鈴 小説とか今までのRPGは、正しい選択の道というのは決まっていましたよね。『女神転生II』というのは、初めてそれを変えてきたゲームですよね。スーファミの『真・女神転生』でも、それを踏襲しています。ゲームというものは、プレーヤーの選択によってまったく違った結果を、納得がいくように与えてあげるべきですね。

新 そうですね。考え方としては、自分の力で何とかできるというように思いたいんです。たとえ、最初から選択する道が決まっていたとしても……です。個々に『真・女神転生』についての認識や、それに付随する基本的考え方が違ってもいいと思うんです。その違いを後も話していけたらいいですね。今このような対談などのように、小説もTRPGやゲームも楽しみ方もユーザー層もまったく違いますから、その違いを効果的に発揮できたらと思います。

西 そうですね。小説でも世界を広げていきたいですね。

鈴 『真・女神転生』で、旋風を巻き起こしましょう。



善悪の二元論で神や悪魔は語れない。

現在の基礎を作り上げた。3年前に(有)遊企画を設立。『モンスターメーカー』など多数のゲームを手がけている才能豊かなゲームデザイナーである。



❖西谷 史

1955年三重県生まれ。北海道大学経済学部卒業。デジタル・デビル・ストーリーで読者の支持を確率。『神々の血脈』など長編伝奇小説を執筆している。現在は『新・デジタルデビルストーリー』を執筆中である。『真・女神転生』も本誌で執筆するために準備中である。



❖新野洋右

TVドラマ制作会社よりドロップアウト、ゲーム業界に入る。『女〇〇生』『ダンジョンEXP』『PC原人』のスタッフを経てアトラス企画部門責任者となる。『真・女神転生』を中心にRPG以外のジャンルにもメガテンワールドを展開すべく極秘プロジェクトを計画中。



暁（あかつき）のビザンティラ
どこからともなく現われ、カイチスの窮地を救ってくれた武人ビザンティラ。そのまま去ろうとする彼女に、強引に追いすがるカイチスだが……。
作 菅 浩江
画 斉藤友子

暁のビザンティラ

陽が昇ると、森の様子が一変した。

暗い闇を作っていた木の幹は暖かな色合いを取り戻し、亡者の手のように靴を摑まえていた下草はみずみずしい露に輝いた。葉っぱの間からこぼれる陽光が、金色の斑となって前を行く人の長い黒髪を飾る。

カイチスはようやく安堵の吐息を吐き出した。

朝の森はすがすがしい大気に満ちていて、ゆうべの黒い森の姿とその中で起こった事が悪い夢だったようにも感じた。

ビザンティラが来てくれて闇を蹴散らしてくれた。この人が現われたから世界に朝がやってきたんだわ。

少女はそんな風にも思った。

凝った夜と悪い男たちを一掃した女は、金色の大きな鳥を腕にとまらせたまま、大股で進んでいる。しばらくするとその鳥ディエルが長い冠毛をすっと立てた。翼を広げて飛び上がり、前方の枝に移る。

「着いたぞ」

ビザンティラはカイチスにむけ、投げつけるような口調で言った。少女と同行しているのが不満なのだ。早くお役御免したい気持ちがつっけんどんな言い方に滲み出ている。

あーあ、着いちゃったのか、とカイチスは残念だった。泉まで一緒、というのが渋るビザンティラからようやく取りつけた約束である。ここでゆうべの血の跡を落としたら、この美しい人と別れなければならないのだ。

そこは泉というよりは小さな池ほどの水が湛えられていた。向こう岸まで廻ろうと思うと百歩ほどもかかるだろうか。木々は周りから枝を差しかけ、明るい水の縁に涼やかな影を落としている。手前に、ここを源流とする一本の小川が流れていた。川石の上を滑る水がさらさらと音をたて、川は森の中をくねりながら消えている。

ビザンティラは持っていたカイチスの荷物を置くと、少し歩いて一抱えほどの石の前で跪いた。藍色の外套の裾を草の上に延べた彼女は、彫りの深い顔を伏せ、三通りに指を組み替える。

肩越しに覗きこんだカイチスが言った。

「あら、ここ、地母神様の塚なのね」

「そのお祈りのしかた……懐かしいわ。小鳥の村の入り口にも塚があるの。小さい頃はまだそうして地母神様に祈る人がいたけど。今はもうルカス皇帝陛下の御代だから、みんなは皇帝陛下の名を称えるだけ。その指組みを覚えている人も少ないわ。ビザンティラはずいぶん古い習慣を守ってるのね」

いくら話しかけても反応がない。カイチスはむっと唇を突き出した。

「返事してくれたっていいじゃない」

と、背の高い女武人は、突然すっくと立ち上がった。

「我々は地母神こそに祈るべきだ。我々の血は太古の昔に母なる神たちから受け継いだもの。皇帝が神の名を奪って作り上げたものではないからな」

「そ、そんな。皇帝陛下を貶めるようなことを言っちゃいけないわ」

ビザンティラはうっすらと笑ったように見えた。

「さあ、お前は先に水を浴びるといい。着替えは持っているな？　私は狩りをしてくる。腹が減った」

細い指で弓を摑む。カイチスはそんな彼女と梢の上のディエルを不思議そうに交互に眺めた。

「狩りって……ディエルがしてくれるんでしょ。猛禽のメブは主人のために動物を捕まえてくるって聞いてるけど」

ビザンティラの形のいい眉が少し上がった。箙の中の矢を確かめながら、彼女はあっさりと言う。

「ディエルはメブなどではない。あれは自分の獲物を狩るだけだ。そら、行っていいぞ、ディエル」

手を一薙ぎすると、ばさりと金の翼が広がった。鳥は気ままに飛んでいく。

「ほら。あなたの言うことをよく聞くわ。話ができるんでしょ？　だったらメブじゃないの」

「あれはメブではなく私の友人だ。気持ちが通じれば言葉は要らない」

ビザンティラは繰り返した。しかし、少女の榛色の瞳はさらなる言葉を待っている。

「メブはルカスが動物の本性を歪めて作るもの。ディエルはそうじゃない」

皇帝陛下を呼び捨てにするなんて、この人には怖いものがないのだろうか、とカイチスはぞっとした。おまけに、メブの悪口まで。

「確かにルカス皇帝陛下は動物たちをメブにするわ。でもそれってみんなを賢くして私たち人間の役に立つようにしてくださっているんじゃないの。人間にはメブが必要よ」

「目の利かない人たちはそうごまかされているがな。メブは本来必要ないものだ」

ビザンティラは意地の悪い笑みを浮かべたが、すぐにふっと柔らかい表情になった。

「だから……カイチス、メブを得られないからと言って、ルカスの荘園に行くのはやめなさい。一人で生きていくことを誇りに思うんだ」

「あなたはディエルがいるからそんなことを……あ、待って！」

カイチスはまだ言いたいことがあったが、ビザンティラは歩みを止めず、身軽に木々の間を縫って行ってしまう。

「早く水浴びをしてしまえ。私は弓が得意だ。すぐに食事にする。冷えた肉を食べたくなかったら手早くするんだな」

明るい泉のそばに取り残された少女は途方に暮れた。しばらくビザンティラの言葉を頭の中で反芻したが、いくら考えても納得いかないので、やがてしかたなくのろのろと服を脱ぎ始めた。

「ぎゃ、冷たい！」

思わず叫んでしまった。泉の深さは腰丈ほど。思い切りよく入ったはいいが身が縮んだ。カイチスはすでに血や汚物のついた衣服を洗い終わっていたが、手だけ浸したのとは感じる冷たさが違う。彼女はかちかち鳴る歯をぐっと嚙みしめながら手足をこすった。

「うーっ、しみる……」

人買いたちに痛めつけられたところは、赤く腫れ上がったり痣になったりしていた。そこに冷水が刃物のように斬りつけてくるのである。躰を温めるため、カイチスは水の中をざぶざぶ歩いた。まだ肉のついていない細い胴で水面を切る。じんと痺れていた下半身は、歩いているうちにだんだんと感覚を戻してきた。

カイチスは水を汚さないように小川の口まで移動すると、息を止めて一気に躰を沈める。顔を洗い、首まで浸かると、ようやく余裕が出てきた。

濡れた茶色い髪を撫で上げ、少女は、ふうっと大きな吐息をつく。見上げると青空が眩しかった。足の裏の小石が踊っている。水が滾々と湧きだしている証拠だ。

前回までのあらすじ

人間の生涯の友〈メブ〉を得られなかったカイチスは、巫女となるべく荘園へと旅立つ。途中、獣に襲われそうになったとき、行商人と称する男たちに助けられるが、彼らの正体は女衒だった。売春宿に連れ去られようとするカイチス。その目前を金色の影が横切った。巨鳥ディエルと、麗しの武人ビザンティラの姿がそこにあった。

陽の当たる岸辺には干した上着と洋袴（ズボン）、地母神の塚にも柔らかな光が当たっている。その森の奥からは軽い小鳥たちの啼（な）き声。

「いい所だなあ」

　彼女は首筋の埃（ほこり）を落とし、硬く小さな乳房の周りにゆっくりと指を滑らせた。痩（や）せた若い躰。けれど、ほころび始めた花の蕾（つぼみ）のような清純な甘さが漂っている。おとなになりきっていない少女だけが持つ、元気さと可憐さを綯（な）い混ぜた魅力があった。

　カイチスは水を吸って束になった髪をつんと引き、年頃の娘らしいことを呟く。

「髪、伸ばそうかな。荘園の巫女って、なんだか長い髪が似合いそうな仕事だし」

　それに。憧れのビザンティラも豊かな黒髪を背に遊ばせているし。

　少女の唇がきゅっとすぼまった。伸びやかな腕で水を跳ね上げる。

「あの人、どうして皇帝陛下のことをあんなふうに言うんだろ。メブは本性が歪んでるって？　巫女になるのもダメだって？　そんなこと言われても……」

　他に方法がない。

　ルカス皇帝はメブを与えてくださる偉いお方であって、常に敬わなければならない。彼女の村の小鳥のメブは、木の実を取り、危険や自然のしくみを教えてくれ、伴侶（はんりょ）を選んでくれる大切な朋友（ほうゆう）だから大事にしなくてはならない。

　カイチスは小さい時からそう教わってきたのだ。だから、自分がメブを得られないと判った時、せめてそれを育てる皇帝陛下の荘園で巫女になろうと決心したのだ。

　ビザンティラは彼女が信じてきたものをひっくり返そうとしている。彼女は何を知っているのだろう。あの黒い瞳の奥にはどんな考えが隠されているのだろう。

　困ったことに、カイチスはビザンティラの言葉ならばどんなことでも信じてしまえそうなのだった。それがたとえ神に居並ぶ皇帝、ルカスの悪口であっても。

「えい、どうしてこう私の気を引くの！」

　カイチスは、自分がいらないことをぐるぐる考えているのに気づき、ばしゃんと水を叩いた。

　カイチスが着替えの上着と筒穿（スカート）を身につけた頃、ビザンティラが獲物を提げて戻ってきた。右手で無造作に持っているのは、木登兎（キノボリウサギ）が一羽と、大きな陸鯉（リクリ）である。陸鯉は目にするのも珍しいずんぐりした生き物で、胸鰭（むなびれ）を使って素早い跳躍を見せる。これを射止めるのは陽炎（かげろう）を縛（しば）るよりも難しいとされているのだが、彼女は汗一つかかずに持ち帰った。箙の矢もほとんど減っていない。

　ビザンティラは長剣の根元や切っ先を上手に使い分け、手際よく獲物を始末した。剥（は）いだ皮は梢に干し、頭や臓物は森に還すため丁寧に埋められる。一連の動作によって青い外套が柔らかく動き、矢がかたことと音をたてた。この人は何をしていても美しいんだなあ、とカイチスはそっと嘆息する。

「ディエルはまだ帰ってこないのね」

　少女が問うと、武人は肉を火にかざしながら気のない返事をした。

「自分で餌（え）を獲ったあと、遊んでいるのだろう。あれは自然のままに生きている。私が縛りつけているわけではないからな。心配は要らない」

　肉から汁がしたたって、小さな焚き火は白い煙に満ちる。カイチスは、自分の布袋からラウ粉（こ）の麺麭（パン）を取り出し、彼女に渡した。

「こんなものを食うのは久しぶりだな」

　ビザンティラは片膝を立てて左手を後ろに突き、麺麭を目の高さに捧げてひねり回す。長らく口にしていなかった食べ物の触感と香りを楽しんでいるようだった。

「ここのところは肉と草ばかりだった。ありがたい」

「あの……」

　カイチスは口籠りながら訊く。

「なんだ？」

「あなた、誰かに追われてるの？」

「どうしてそう思う」

　ビザンティラの黒い瞳には、何か面白がっているような色が見え、カイチスはもうそれだけでどぎまぎしてしまった。

「だって、あなた、全然迷わずに、さっさかさっさか歩いてここへ来たもの。ずいぶん慣れた感じだった。麺麭を食べるのも久しぶりだって言うから、私に会う前はここで暮らしてたのかなって思ったの。でも武人だったら、ルカス皇帝陛下の下（もと）か大金持ちに雇われるのかが普通でしょ。女一人で森暮らしなんて変だわ。それに足先で落ち葉をかきわけると、この焚き火跡が出てきた。自分がここにいたことを隠しておきたかったんじゃない？」

「ほう、やはり私の見立ては間違っていなかったな。ずいぶんと頭が切れるようだ」

　黒髪の女は目を細めた。カイチスを、皿を割らずに洗い終えた子供のように眺めている。今にも、よくできました、という声が聞こえてきそうだった。

「あ、ばかにしてるでしょ」

　唇を尖らせた仕草が子供っぽかったのか。ビザンティラは軽い頬笑みをその返事とし、陸鯉（リクリ）の切り身をひっくりかえした。

「確かに私はおおっぴらに街道を歩けない身だ。共に行動すればお前まで騒動に巻き込むだろうし。これを食べ、少し眠ったら行こう。そうだな、夜の方が人目につかないだろう。麺麭に免じて森の端まで送ってやる。そこからは……お前、何か書くものを持っているか？」

　カイチスが紙と木炭を差し出すと、ビザンティラは地図を描き始めた。頬にたれかかる後れ毛を物憂そうに掻き上げながら、膝の上で筆記具を滑らせる。カイチスに渡された地図は、教養を感じさせる律義な文字が並んでいた。

「カナンの街はどれ？　書いてないけど」

　ビザンティラは肩をすくめる。

「必要ないさ」

「どっ、どうして！　私、あそこに行かないと巫女になる方法すら判らないわ」

「まだ言っているのか」

　短い息を吐いて、ビザンティラはきっと彼女を睨んだ。

「巫女はだめだ。そこに書いてあるタノス村へ行くといい。小さな村だが街道に近いから、さすらい人もよく通る」

「さすらい人は嫌よ」

「なぜだ？　物を運んだり芸を売ったりするのは気ままな良い暮らしだと聞いているぞ」

　カイチスは崩していた膝を組み直し、真面目な姿勢を取った。

「私も小鳥の村でそう言われ続けたわ。でもやっぱり巫女でなくちゃ嫌なの。さすらい人も、メブを持たないとはいえ立派な職業だし、そんなに不満があるわけで

著者近況



菅　浩江（すがひろえ）

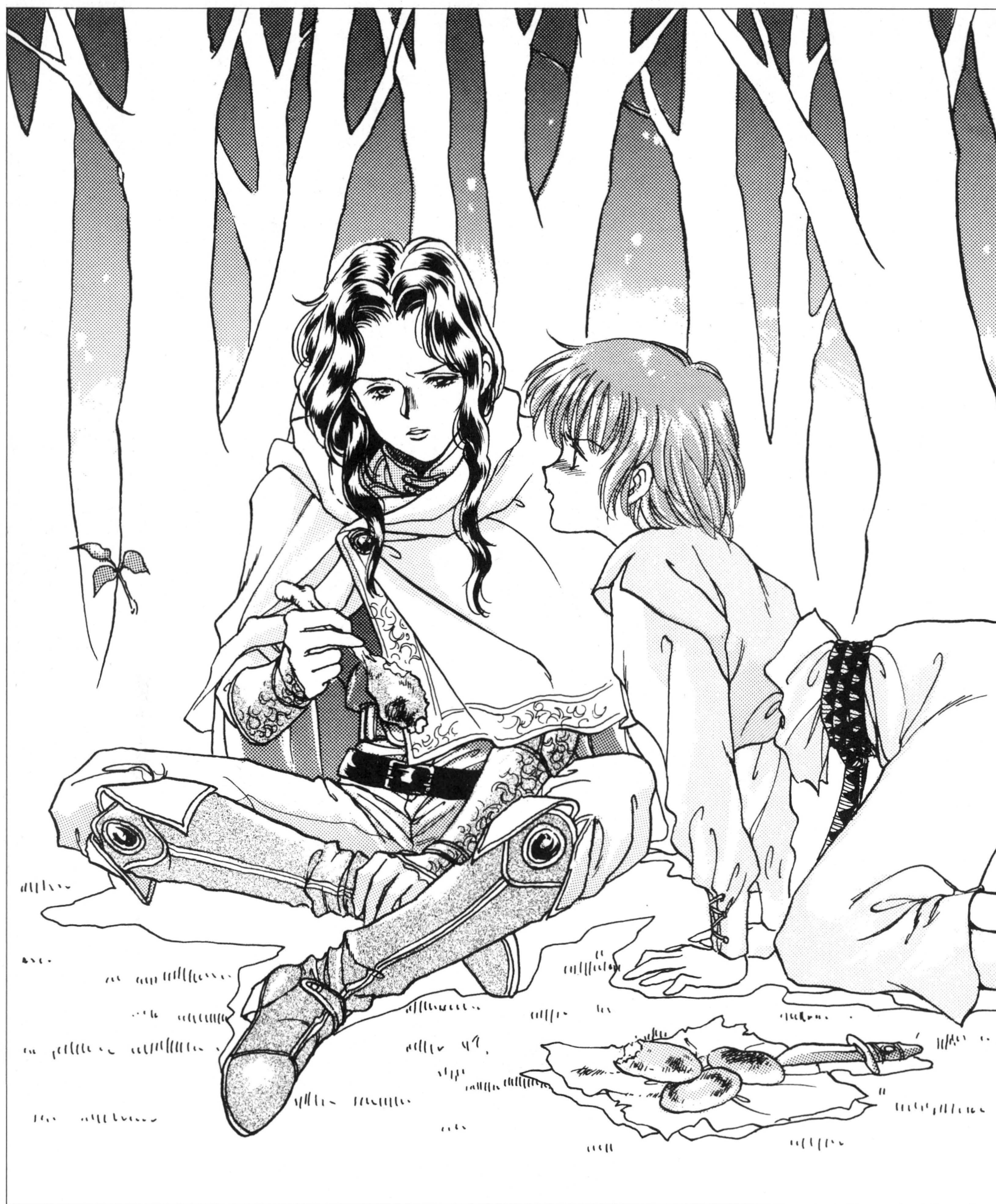
冬服は少ないけど、夏のドレスはけっこう持ってます。だって夏はイベントの季節！　作家クラブのパーティー、SF大会などなど、お出かけが多くて。でも本当は冬物より夏の薄手の服のほうが安いから……。



斉藤友子（さいとうともこ）

弟の助力により、やっと私が心の師とあおぐ別府ちづ子先生の単行本を入手。彼女は早すぎた天才だったのだ。うーむ、やはり名作。ちなみに、今回のBGMはアフガン・ウィグス。みんな聴いたことあるかなぁ？

暁のビザンティラ



もない。でも、まともに暮らせなくなった私が、ちょっとでも人の役に立とうと思うと、みんなが喜ぶ生き物を育てることしか考えつかないわ。何より……私は見てみたいの。メブが荘園で何を教わるのか。そして、兄さんは本当に悪いことをしたのかを知りたいの」

そうしてカイチスは兄のことをビザンティラに話し始めた。ビザンティラは、焼けた肉を男のような仕草で頬張っていたが、兄が自分で伴侶を選ぼうとしてメブに殺されたと知ると、ぴく、と咀嚼する顎の動きを止めた。

「だったらなおさらお前を荘園にやるわけにはいかない」

ぽい、と骨を投げる。カイチスが身を乗り出した。

「どうして。私、ただの憧れだけで荘園に行きたいって言ってるんじゃないのよ」

「お前の兄が正しかったかどうかなら、私でも結論を授けてやれるさ」

「え？」

カイチスは目を丸くした。

「お前の兄は正しかった。間違っているのはメブの制度なんだ。人は自分の気持ちで伴侶を選ぶべきであって、誰かの都合に合わせて相手を与えられるものでは……ない」

ビザンティラの眉が曇っていた。彼女も兄と同じレンアイという気持ちを知っているかのようで。

「そしてその本当の答えは荘園にはないのだ。ルカスがどういう目的でメブを渡しているのか、そのメブはどうやって賢くなるのかを知れば、きっとお前の心は砕け散ってしまうだろうな」

「どういうこと？　あなた、荘園のこと、詳しいみたい」

ビザンティラははっとして口をつぐんだ。

「とにかく、だめだ」

しつこいほどにそう言うと、ビザンティラはまた肉に手を伸ばす。カイチスがいくら不平のまなざしを向けても、それ以上は無駄であった。

この人を追っているのはルカス皇帝陛下かもしれない、とカイチスは漠然と思った。もしも、そうだったら……。

皇帝はかけがえのない朋友の親、皇帝は神、皇帝は世界なのだ。そのルカス陛下に追われるこの人って、もしかしたらとんでもない悪党なのかもしれない。

こんなに凛々しく立派な人に裏切られたら、もう立ち直れないだろうなあ。

悲しくなったカイチスの心に、ビザンティラの言葉が残光のように煌めく。

お前の兄は正しかった、と。

兄さん。兄さんの事を良く言ってくれたのはこの人が初めてね。

たとえ彼女が悪党でも、その一言で死んでいった兄は救われた気がする。

カイチスは、ふう、と息を吐き、女武人の善悪判断は棚上げにすることにした。

水音がする。

荷物を枕に眠っていたカイチスはそれで目が覚めた。

彼女の体力を心配したビザンティラにむりやり寝かしつけられたのだったが、夕べからの激動はカイチスの心と躰を思いのほか傷めていたようで、引きずり込まれ

るように眠りの中へ入ってしまった。

目を開けても、まだ自分が何を見ているのかはっきりしなかった。消えた焚き火と一所に固められた骨。

ああ、そうか。

うつうつと心地好いベールがしだいに剝がされてゆき、水音もはっきりと聞こえてくる。

カイチスは草地から身を起こして森を見た。

陽は少し傾き、世界は橙色を帯びている。ずいぶん眠ったものだ。もう夕方ではないか。自分の洗濯物の横で夕日の色に染まっているのは、ビザンティラの甲冑だった。細かな植物模様の押し型のある、青灰色の立派な胸鎧。腰を守る裂けた筒穿状の草摺、枝に通された籠手。その更に隣には、先ほどまで彼女が着ていた上着と藍染めの洋袴がはためいていた。

泉のほうで、ざばん、とまた水が跳ねる音。

「ビザンティラ？」

カイチスが目を向けると、彼女はちょうど水の中で立ち上がったところだった。

長い黒髪を振るうと水の飛沫が宙を光で満たす。今までうつむいて髪を洗っていたのだろうか。こめかみに手をやって彼女は上体を反らせる。

「う、わ……」

声を漏らした口をカイチスは慌てて押さえた。

彼女が見たビザンティラの姿は、女性ならば一度は夢見るような理想の躰だったのだ。

端正な顔を眩しそうにしかめて、彼女は髪の水を切る。少女が冷たくてどうしようもなかった水温も、彼女には苦にならないようだった。浅黒い肌が丈夫そう。なめし革のごとき艶やかな肌は水を弾き、水滴が躰の線に添ってころころと滑り落ちる。

カイチスは改めて彼女の背の高さを知った。少女の胴のあたりを洗っていた水面は、ビザンティラの下腹部までしかない。泉は彼女の動きに合わせて波立った。赤い照り返しの煌めきが太腿のつけねで乱れ、ぺたんとした腹の下を危ういところで隠していた。

彼女の全身はしなやかな筋肉が張り詰めているが、女らしい丸みがある。特に豊かに実った双球は、やせっぽちの少女の目を魅いた。細くくびれた胴は両手できゅっと摑めてしまいそうだった。尻は骨格が小さいようだったが、引き締まった肉が形よく張り出し、尾骨の窪みに水を溜めている。

いかめしい甲冑を脱いだビザンティラは、赤く輝く水の反映をなよやかな肢体いっぱいに映し、気品のある女の精を発散していた。

もったいないわ。もう少し自分の美というものをわきまえ、あんなぞんざいな仕草で髪を絞り上げなければいいのに……。

「あら」

見惚れていた少女が目を凝らした。

手櫛で掻き上げる重たげな髪。垣間見えるうなじには、大きく縦に走った傷跡があったのだ。

どうしたんだろ。ずいぶん深そう。珠に瑕ってこのことだわ。……あれ？　でもうなじの傷って致命的なのに。本当に傷かなあ。

カイチスはしばらく小首を傾げていたが、ぽん、と手を打った。

「うん、近づけばいいんだ。女同士なんだし構わないよね。ついでに……えへへ、触っちゃおうかな」

榛色の瞳がいたずらっぽく輝いた。カイチスは上着の結わえ紐に手をかける。

片方の袖から腕を引っこ抜いた時、ビザンティラが気配を感じて振り返った。

「うわっ！」

叫ばれたカイチスのほうが驚く。ビザンティラは、いままでの印象ががらりと崩れるほどの慌てふためきようで、水の中を飛びすさっていた。

「何をしている！」

「何って……その」右胸をはだけた少女は、滑稽な格好のまま苦笑いした。「背中でも洗ってあげようかなー、なんて」

ビザンティラは首筋を押さえて声を荒げた。

「よけいなお世話だ！」

「でも助けてもらったんだしそれくらい。あ、そうだ。脚でも揉みましょうか？」

「い、いいと言っているだろう！　早く服を着ろ！」

「いいじゃない。女同士なんだから」

「私は女の裸など見る趣味はない」

「あら、じゃあ男の裸だったら見る趣味があるんですか？」

ビザンティラがあまり意固地に辞退するので、カイチスは気を悪くした。ちょっと意地悪を言ってみる。

彼女の肉の薄い頰に血が上った。

「断じてない！」

そして、ぷんと横を向くと、このつまらない口論を反省したかのように静かに言う。

「頼むから放っておいてくれ……」

彼女の手は、まだしっかりとうなじを押さえていた。苦渋に満ちたその表情。

ビザンティラはあの傷を見られたくないのだ。たぶん。

「判ったわ。ごめんなさい」

カイチスは本当に後悔した。うなだれて衣服を直す。

「気持ちだけ……もらっておく」

武人は優しくそう付け加えた。

泉の対岸。

夕闇の青が忍び寄るその木の根方に、彼女たちを見つめる二つの影があった。

ひそやかに寄り添うその影からは、すっきりとした苔のような香りが漂っている。曖昧にぼやける姿は、あるかなきかの微風に揺れてひどく儚げだった。

女武人ビザンティラの鍛え抜かれた感覚をもってすら、その気配は捉えられない。

なぜならば。

それは人のものではなかったからだ。

「ディエルが帰ってきたら出発しよう」

再び火を熾したビザンティラが言った。

血糊を落とした衣服はまだ濡れている。彼女は下穿きだけの素肌に、直接、甲冑類と編み上げ長靴を身に着け、藍色の外套を夜を纏うようにして羽織っていた。

カイチスは、まだ生乾きの自分の衣服を畳みながら神妙に頷く。

もう陽はすっかり落ちて、森の上にも明るい星が幾つか姿を見せていた。約束の刻限なのだ。何か大きな過去を背負っているらしい彼女に、これ以上頼みごとをするのはわがままというものだ。今度こそ別れなければならない。この素敵な人と。せめて、この森が奥深く、一歩でも二歩でも長く一緒にいられますように。

しばしの沈黙が降りた。ビザンティラは助けを求めるように空を仰いで呟く。

「遅いな、あいつ」

と、森の奥でぎぃーっと恐ろしげな声がした。眠りにつこうとしていた動物たちがざわめき、静寂が乱れる。

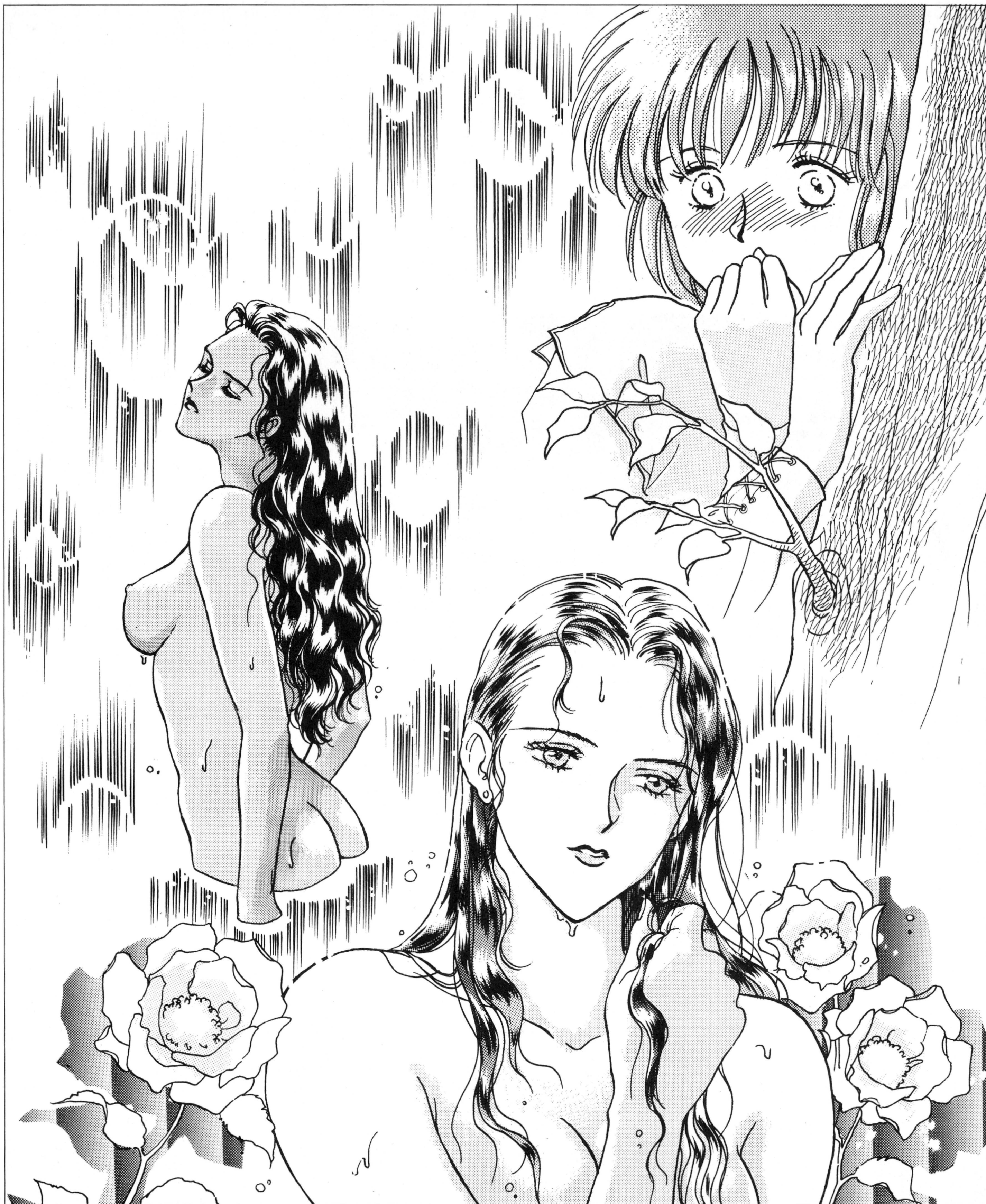
ちっ、と舌打ちをしたビザンティラは、身軽に立ち上がって込み入った枝の向こうを透かした。

「どうしたの？」

彼女はそれに答えず、ディエル、と鋭く呼ばわった。

大きな金の鳥が、まるで石つぶてのように飛んでくる。

ディエルは取り乱していた。羽毛を散らしながら翼を振り乱し泉の上をめちゃくちゃ



に飛ぶ。

「ディエル！」

ビザンティラがもう一度叱咤すると、鳥は小さな首をはっと起こして滑空し、彼女の籠手を爪で摑んだ。

「血が……」

カイチスの声が震えていた。ディエルの鋭い嘴からは、生々しい色をした血液がしたたっている。鳥の様子からして夕食の獲物のものではない、と、ごく普通の少女ですら感づいた。

「やつらを襲ったな」

ビザンティラは鳥に顔を近づけ、押し殺した声で訊く。

ディエルは、申しわけなさそうに目を伏せた。

「言っただろう、ディエル。お前も呪縛は苦しいだろうが、いくらやつらといえども結局は操られているのだ。こちらから仕掛けるようなことをしてはいけない、と」

呪縛。

その言葉は恐ろしい響きで少女の胸を圧した。

どうしたというのだろう、この金色に輝く鳥は。呪縛？　やつらを襲う、ですって？

ビザンティラとディエルは、焚き火の炎に赤く染められ、緊張に溢れていた。

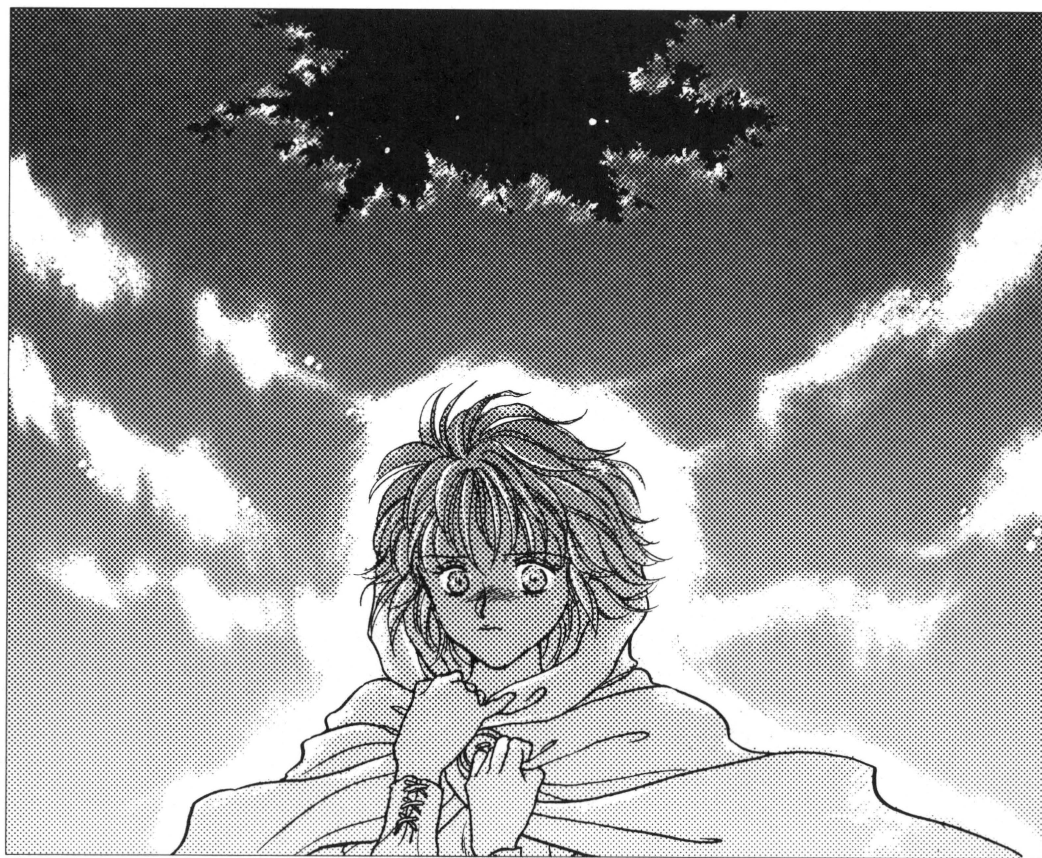
もしかしたら彼女たちは、本当に自分が知ってはいけない世界の住人なのかも知れない……。

細い躰にぶるっと身震いがきた。

武人の長靴が焚き火をもみ消す。瞬く間に武装が整えられた。剝き出しの腿に長剣の鞘紐を結び、箙を背負う。濡れた衣服をねじって細い腰に巻くと、彼女は弓弦の張りを検めながら、凛と言い放った。

「離れるな、カイチス。追っ手に嗅ぎつけられたようだ」

夜の森は私を嫌っているのね、とカイチスは思う。



ここへ足を踏み入れてからというもの、森は二晩続きで災難の贈り物をしてくれた。ありがたくって涙が出る。おまけに今夜は追っ手の目をはばかって角灯も灯せない。見えるのは、葉の間から漏れるマルクリスの明かりを受け、仄かに浮かび上がるディエルの姿だけだった。

ビザンティラは息を詰め、足音もたてずに進んでいる。外套のさやぎと箙の中の矢が触れ合う音しか聞こえない。夜目が利くのか、彼女は立ちふさがる幹をうまく避け、蛇の胴のように盛り上がった根を軽々と跨ぎ越していた。

慣れないカイチスはそうはいかない。何度も枝で頭を打ったし、なんでもない下草に足を取られてよろめいた。その度に、何者かがすぐ後ろから冷たい息を吹きかけてくるような気持ちがして、蒼白な顔を振り向ける。背後には黒くわだかまる木々また木々。自分を捕まえようと伸ばされた枝、からかうような葉のざわめき。

ビザンティラが平気で進んでいるうちは、本当の追っ手は迫っていないのだろう。しかし、卵色した外套の頭巾をしっかり下ろす彼女の指先は、もう氷よりも冷たかった。

「待って。そんなに速く歩けないわ」

カイチスはついに音を上げる。囁いたつもりだったが、自分の声は黒い森の中に轟き渡ったような気がする。夜に目覚める生き物が、ぎゃぎゃっと啼き、カイチスはひっと喉を詰まらせてビザンティラの背中に張りついた。

「生きていたければ歩くんだ」

と、武人は冷たく言う。

「やつらは私の居所を聞き出すためには簡単に人を殺す。はぐれればそれまでだぞ」

カイチスはもう口をきくこともままならず、彼女の背中でこくこくと頷いた。

「震えているのか」

振り向いたビザンティラは、戸惑っているようにも思えた。カイチスもその言葉でようやく自分の躰が小刻みに揺れているのを自覚する。

「あ、ご、ごめんなさい。こ、怖くなんか、ない……わ」

頬笑んだつもりだったが顔は引きつっていた。

ビザンティラは気丈に振る舞ういたいけな少女を辛そうな顔で見つめた。ほっそりした指がカイチスの手首を摑む。

「すまない。巻き込んでしまって」

前を向きざま、ビザンティラは呟くように謝った。

彼女に手を引かれていると、さきほどまでひしひしと感じていた恐怖が少し和らいだような気がする。ビザンティラの手の温みで、緊張すら溶けていくようだった。

少し乾いた掌は、カイチスの躰だけでなく魂をも導く。

大丈夫。きっと大丈夫。

少女は自分にそう言い聞かせ、もう後

ろを振り向かなかった。

　ビザンティラは木立を縫って迷走する。カイチスは、もうどちらに向かって進んでいるのか判らなかった。際限なく繰り出される幹と目を惑わす月の影が距離感を奪う。人の顔に似たこの瘤をさっき見たような気もするし、あの幽鬼の濡れ髪のように垂れかかった蔓も一度ならず潜ったような。

　唐突に、ディエルが甲高く啼く。

　カイチスは自分の心臓が口から転げだすかと思った。

　武人は繋いでいた手を静かに放し、左手を上げてカイチスを背後に庇う。闇を透かす眼光が一段と鋭くなった。

「銀炎狼の三兄弟か」

　前方の茂みをぴたりと見据え、ビザンティラは看破する。

　と、それに応えるかのように、茂みの中がぼうっと白く輝いた。

「覚えておいでとは恭悦至極」

　うなるような声の持ち主は、潜んでいた茂みの中から悠然と姿を現わした。

「何、あれ。人……なの?」

　三人の男の全身は、その名の通り銀の炎で彩られている。いや、光か。皮膚の上にびっしり生えた獣の毛が燐光を発しているのだ。

　彼らの躰が自らの光に浮かび上がる。男たちは簡素な上着と飾り気のない洋袴を着ていた。が、ごく当たり前の服に身を包んだ躰は異様そのもの。三角に尖った耳、突き出した鼻面、たわめられた肢体。首を突き出して前屈みの姿勢を取るその姿は、まるで狼が人の形を借りて立ち上がったかのようだった。

　左側の男のこめかみに血が滲んでいた。目を凝らすと、中央の男の脇腹と腿、右の男の耳にも紅の色がある。ディエルが襲ったのはまさしく彼らなのだ。

「久しぶりですな、ルド様」

　聞き慣れない名を発した男を、ビザンティラはふんと鼻であしらう。

「その名は捨てた。いや、捨てさせられた」

「ではなんとお呼びしよう?」

　右端の男がせせら笑った。喋る度に唇がめくれ上がり、鋭い牙が恐ろしげにこぼれる。

「お前たちに呼ばれるような名は持っていない」

　丁々発止のやりとりが刃のように交わされた。カイチスはビザンティラの外套を握って、なす術もなく青ざめている。

「そちらの」と、左の男が曲がった爪でカイチスを示す。「お嬢さんは?」

　ビザンティラは左手を後ろに回し、少女を隠した。

「行きずりの者だ。関係ない」

「関係ない、と言われても」

　中央の男がにやっと笑う。

「我々を見てしまったのですから……。その反抗的な鳥と一緒に処分させていただきますよ」

「させるか!」

　ビザンティラは、黒髪が逆立つかと思えるほどの怒りをぶつけた。しかし、男たちは大きく裂けた口をさらに横に引いただけ。

「そうやってお怒りになるとますます艶めかしい」

「それは侮辱か」

　中央の男が、ビザンティラを値踏みするように顎を揉んだ。

「とんでもない。正直に申し上げたまで。あなたが美しくなられて、皇帝陛下もさぞお喜びのことでしょう」

「皇帝陛下ですって?」

　カイチスは耳を疑った。この化け物はルカス皇帝が差し向けた追っ手なのだろうか。やっぱりビザンティラは皇帝陛下に背く悪いヤツなんだろうか。

　両脇の男も一歩ずつ前に出た。

「さて、そのお顔やお躰を傷つけたくなければ」

「素直にご同道願いましょう」

　銀炎狼たちがさらに一歩踏み出した。

　ビザンティラは、籠手の上の鳥が羽毛を膨らますのを横目で認め、そのまま空に放つ。いきりたったディエルは奇声を上げながら男たちの懐に飛び込んだ。脚の爪が上着を裂き、頑丈な嘴が肉をえぐる。脇腹を傷めていた真ん中の男にも容赦はない。ディエルはその傷に冠毛がもぐりこむほど深く顔を埋め、赤い汁滴る肉塊を引き出した。牙が喀血に染まる。狼は二つ折りになって地に接吻した。

　残りの男二人はしゅうと息を吐いて爪を振るったが、ディエルの動きの方が速かった。ほとんど一撃離脱。鳥は梢に舞い上がると、首を振ってついていた血を飛ばす。

　銀炎狼たちの頭髪が立っていた。銀の光が勢いを増し、ぱちぱち爆ぜている。引き剝かれた目には青白い怨嗟が宿り、縦に裂けた瞳孔ががっきと頭上の敵を捉えていた。

「私はお前たちと一緒に行くつもりはない」

　ビザンティラは静かに矢をつがえる。

「まだ駄々をこねるおつもりか。これ以上歯向かわれると我々とて戦わなければならなくなる」

　武人は玲瓏な笑みをたたえたまま、二人にきりきりと弓を絞った。

「私には判っていた。お前たちと会う時は、どちらかが死ななければならない時だ、とな。私をルカスの前に連れていきたいのなら、死体を持っていくより他はない」

　銀炎狼の目がすうっと細まった。

「それほどまでに皇帝陛下を嫌われるのか?」

「あなたは生きて陛下の御前に行かれるべきお方だ」

「なにしろ、あなたはこの世に一人きり……」

「替えのきく人間ではない」

　ビザンティラの表情が鬼気を孕む。

「そんなふうにしたのは誰だ!」

　満月のように絞られた弓から矢が放たれた。金の矢羽根は、ひょう、と風を鳴らし、銀炎狼の肩にどっかと刺さる。

　もう一人の狼人間がばねのように飛び上がった。燐光がビザンティラの頭上から落ちかかり、彼女の次の矢は間に合わない。両の肩に衝撃が伝わり、ビザンティラの長身が仰向けに倒れた。起き上がろうとすると、肩に食い込む狼の爪がものすごい力で伏してかかる。

　睨み上げると、獣面の男の生臭い息が顔にかかった。

「男の力にはかないませんよ。ましてや私どもはルカス様に狼の特質をいただいておりますから」

　ビザンティラは背筋を使ってなんとか逃れようとしたが、銀炎狼は重くのしかかってくる。

　きゃああ、と叫びが聞こえた。

「カイチス!」

　まるで舞踏会の飾りのように肩から金の矢を生やした銀炎狼が、すくんで動けない少女にゆっくりと近づいている。

「どういういきさつかは知らないが、一緒にいたのが不幸だったな」

　軽く手をかけただけなのに、カイチスの外套から留め釦がぷつんと飛んだ。卵色の外套は震える足元にばさりと落ちる。

「柔らかそうな躰だな」

　赤い舌が牙の間で閃いた。

「いやっ!」

　荷物を振り上げる。が、銀炎狼は白く光る片手で簡単に受け止めてしまった。ひくひくと鼻を蠢かせ、男は嬉しそうに言う。

「ほほう、用意がいい。おかずが麵麹まで持っている」

「ディエル！　彼女を頼む！」
大きな金の翼はビザンティラがいい終わらないうちに広がっていた。銀炎狼の後頭部に嘴が当たる鈍い音を聞きながら、ビザンティラも反撃を試みる。
長い足が高々と上がり、弧を描いた。躰が柔らかい。胴の上に跨っていた銀炎狼の後頭部に長靴の爪先がめり込む。
ぐっとうめいて力を抜いたところに、女の拳が飛んだ。横っ面を殴られた銀炎狼はさらに躰を弾かれ、背で木の幹を揺るがせる。頭上の黒々とした葉天井が、ざあん、と二度大きな音をたてた。
素早く立ち上がったビザンティラは、すでに長剣を抜き放っていた。身を沈めて大振りをすると、重厚な刃が、ヴン、と唸って闇を斬る。
狼の剛毛が舞い上がり、森をさまよう蛍のごとくちらちらと光りながら宙を漂う。当の銀炎狼は、間一髪死の鎌の下を潜り抜けていた。
ビザンティラはちらりとディエルを窺う。大丈夫だ。鳥は相手の目を中心によく攻め、カイチスを守っている。
「どうしてもルカス陛下を裏切るおつもりか」
銀炎狼は背を丸め、跳びかかる体勢でそう訊ねた。ビザンティラの頬がかすかに上がる。
「そうか。ならばしかたない。皇帝陛下に背くあなたは、人とメブの輝かしい未来を混沌に陥れる……。死体になって陛下に会うがいい」
女武人は剣に息を吹きかけて銀炎狼の体毛を除いた。軽蔑のまなざし。
「何が輝かしい未来だ。人も獣も、ルカスのおもちゃではない」
銀炎狼が一声吠える。鋭い山脈のような牙を剥き出しにし、歯肉をあらわにして。彼はそのままビザンティラに掴みかかろうとした。
彼女は余裕の笑みを浮かべ、ちゃっと剣を握り直す。
が……。
ぱし、と彼女の目の下に小石が当たった。
「何……くっ！」
獣の爪は彼女の手から長剣を弾いていた。剣はくるくる周りながら空を飛び、枝を薙ぐ。そして持ち主の手のとどかぬ所に切っ先から落ち、地面に突っ立った。
「ぬかったか」
頬を押さえた指先に血の感触があった。石は暗闇の向こう、うずくまる燐光の方向から飛んできた。ディエルに腹をつつかれて倒れていた男が投げたものらしい。
「さあ、どうなさいます？　ルド様」
じりり、と男の足が動いた。
「その名で呼ぶなと言ったはずだ」
ビザンティラも腰を落として牽制するが、しょせんは女の身である。武器も持たずに何ができようか。
カイチスは急にビザンティラの方が静かになったを不思議に思い、そろそろと首を廻した。
「あ」
銀炎狼の仄かな光に前面を照らされた武人は、きつく唇を噛みしめながら敵と対峙している。
カイチスは心臓を鷲づかみにされたような気持ちがし、自分の危険を忘れた。ビザンティラの不利を見たことが衝撃となって魂を揺さぶる。
舞うように戦って私を救ってくれた人。わがままを聞いて泉で憩わせてくれた人。瞳に強い光と優しい霞を湛えた人。美しくて凛々しくて私の目を釘づけにする人。その彼女が危機に瀕している……。
もうじっとしていられなかった。
「ビザンティラ！」
「来るな、カイチス！」
睨み合いの均衡が崩れた。
視界の隅に銀炎狼の光が流れる。ビザンティラは反射的に地に身を投げた。動きに遅れた髪の一房が一閃した銀炎狼の爪にかかり無残に切られる。あれをまともに食らっていたら、胸鎧はおろか、胸の肉の半分は持ち去られていただろう。
銀炎狼は彼女に躰をたて直す時間を与えなかった。今度は強靭な脚を後ろに跳ね上げる。反動をつけた鋭い蹴りで、一気に決着をつけるつもりだった。
間に合わない……。
ビザンティラはぐっと全身に力を込め、衝撃に備える。
その時、銀炎狼の横で、何か明るい色をした大きなものが羽ばたいた。ディエルの翼ではない。もっともっと大きな広がり。
カイチスの卵色をした外套だった。少女が投網を広げるようにして力一杯投げた外套は、夜風を孕んでばさりと花開く。
銀炎狼の動きに怯みが見えた。外套に気を取られた中途半端な回し蹴りは、見事に空振りする。
ビザンティラはその機を逃さない。
伸びやかな肢体を一杯に使って頭上の枝にぶら下がった。そのまま一度漕ぐと、彼女は軽々と空に舞う。
黒髪が鳥の尾羽根のように流れた。躰をひねると、長い指がカイチスの外套をしかと捉える。
着地と同時に外套を引くビザンティラ。森が闇の色を濃くし、輝く魔獣は布の下で暴れていた。
「小賢しい」
銀炎狼は一動作で外套を真っ二つにする。
ビザンティラはそんなこと百も承知だった。草地の上を一回転する。燃え立つ瞳が女の姿を見つけた時、ビザンティラはもう地面から剣を抜いていた。
最初は迫ってきた腕を。返す刀で胴を……。あたりに断末魔の声と血の匂いが充満した。
「ふう」
ビザンティラは血濡れた長剣を持ったまま、腕で額の汗を拭う。
「大丈夫か、カイチス」
カイチスは腰が砕けて動けない。弱々しい笑みを返すのが精一杯だった。
「お前のおかげだ。助かった」
柔らかく言われると、カイチスの大きな瞳に涙が盛り上がる。
「いいの。ビザンティラが助かればそれで……でも、私……もしかしてルカス皇帝の部下を……！」
「気に病むな」
ビザンティラは低く囁き、少女の震える肩を叩いた。
「皇帝を崇めよ、と教えられて育ったお前だ。今はまだ信じられないかもしれないが、いつかきっと、この行為が正しかったのだと思える日が来る。いや、そういう日を迎えるため、私は戦っていくのだ。……立てるか？」
カイチスはぐいっと涙を拭いた。ビザンティラは彼女に手を貸して立ち上がらせる。
ディエルが争う音はまだ続いていた。激しい羽ばたき。
武人は音の方向を見透かし、敵がもう息絶えているのを知った。
「ディエル、もう終わっている」
しかし金の鳥はせわしく啼き続け、狂ったように死体を傷めていた。
「ディエル！」
長い首が、刹那、ビザンティラに向けられた。が、ディエルはそのまますいと飛ぶ。金の鳥は、最初に倒したまま放置していた、あの石投げの銀炎狼に急降下をはじめた。
「呪縛が解けないのか」
苦り切った武人は、剣を鞘に戻し、弓を拾い上げて、大股で鳥のところへ進む。

暁のビザンティラ



彼女は何度も鳥の名を呼び、しいっ、となだめの声を発した。

呪縛。

まただ、とカイチスは思う。

いったい何の？

彼女も荷物の埃を落として肩にかけ、よろよろと後をついていく。ディエルはようやくビザンティラの籠手に戻ったところだった。真っ赤に染まった長い冠毛は以前として逆立ち、胸元の羽根もぱんぱんに膨れている。籠手の上で何度も足を踏みかえる鳥を、ビザンティラは撫でて落ち着かせた。

「もういい。もういいんだ。誰も私を傷つけることはできない。だから安心しろ」

倒れていた銀炎狼が、ぐっと首を持ち上げた。

カイチスはどきんとして一歩下がる。

「なるほど。あなたに劣らず、美しくも恐ろしい生き物だ……」

獣面の男はうっすらと笑ったような気がした。

ディエルがぎゃあっと威嚇(いかく)する。

「やめろ。間もなく死ぬ」

死にゆく者は、ほとんど光を失なった瞳をカイチスに向けた。

「言い寄る者にはことごとくの死……。お前も気をつけるがいい」

「え？」

銀炎狼は無気味な笑いだけを残して世を去った。

夜の森に静寂が戻る。葉のざわめきが急に大きくなった気がした。

「行くぞ。まだマルクリスが天にある。夜が開ける前に森を抜けよう」

女武人はくるりと踵(きびす)を返した。

「ビザンティラ」

呼びかけの声が掠(かす)れていて、カイチスは自分の喉を触った。

「何だったの、あの人たち。言い寄る者にはことごとくの死って何？　ディエル



の呪縛って？ 皇帝陛下とあなたはどんな関りがあるの？」
長身の女は答えない。
カイチスはたたっと走って彼女の前に廻りこんだ。
「本当に皇帝陛下に背いてるの？ 人とメブの未来を混沌に陥れるってどういうこと？ ……ねえ！」
黒い瞳が少女を見下ろした。
「カイチス」
と、柔らかく呼ぶ。
「お前の村では、思春期を過ぎても小鳥の体質を残す者はどうなる？」
「ええ？ まだそんな素晴らしいことは起きてないけど、もし羽根も抜けず身軽なままで大きくなったら、皇帝陛下のお傍仕えに上げてもらえるのよ。そういうのって、人と動物、両方のいいところを備えた立派な生き物で……まさかっ！」
ビザンティラは悲しい顔をしていた。
「北の果てに銀炎狼の村がある。彼らはそこから皇帝仕えに召し上げられた者たちだ」
「そんな！ 話し方からして陛下の雇われた人たちかもって思ってたけど……お傍仕えは私たちの憧れなのに！」
カイチスの拳が震える。ぐっと手を握り締めていなければ心が砕けてしまいそうだった。これまで自分が信じていたのはいったい何だったのだろう。神にいならぶ皇帝と、動物の特質を備えた超人への憧れと……。ああ、足元が崩れていくようだわ。
ビザンティラは低く続ける。
「私は確かにルカスに反逆する者だ。しかし、正義は私にあると信じている」
それは揺るぎない声だった。暗い森の中を広がり、大地に浸みとおるような。
まじまじと見上げる大きな目を、ビザンティラは鏡のように覗きこんだ。そし

暁のビザンティラ

■ビザンティラに置き去られたカイチス。そんな彼女に忍び寄るエオタとルクタの正体は？

てたおやかな左腕を伸ばすと少女の細い肩を抱き寄せる。

「それ以上は訊くな……」

　カイチスの頬が胸鎧にあたった。血と汗と革の香りがする。ビザンティラの手に力がこもると、少女の心臓はわけもなく鼓動を乱した。

　なんだろう、この感じは。

　あったかくて素敵な気分。ずっとこうしていたいような、このまま眠ってしまいたいような……。安心？　いいえ、何か違う。私、父さんも母さんも、友だちも好きだった。腕に抱かれると嬉しかったし、ほっとした。今はそれとは違う気持ちだわ。自分で押さえられない何かが、胸の中でうねっている。

　もしかして、人をアイするって、こんな感じなのかしら。でもあれは男と女のこと。女同士でもそういうことあるのかしら。

　兄さん。兄さんだったら判る？　心の岸辺に漣のごとく打ち寄せる、この熱いものの正体……。

「お前はいい娘だ」

　耳元で囁かれると、ぞくりとする。背骨を駆け上がるそれは悪感なのか快感なのか判別がつかなかった。歌うような甘い声、ゆるやかな音律。

「全てを忘れ、これからは平和に暮らすといい。私のことをどう思っても勝手だが、自分がかわいければ誰にも話さないこと。そして、メブを持たない身を誇りに思い、けっして荘園には行かない。約束できるな？」

　カイチスは返事ができなかった。今自分がうんと言ってしまうと、この人はさっぱりと立ち去ってしまうだろう。彼女が遠回しに別れの挨拶をしていることくらい、カイチスにも判るのだった。

　身を離し甲冑の腰のあたりにうろうろと視線をさまよわせていると、ビザンティラはいたずらっぽい表情をした。

「だめだ。また血を浴びたからって、もう泉には行かないからね。外套を摑んでも振りほどくよ」

「そっ、そんなこと言ってやしないわ！」

　ビザンティラは、あはは、と快活に笑う。しかし、鮮やかな笑顔はすぐに木の影に溶け、再び見ることは能わなかった。

　陰惨な思い出を残す森を抜けると、そこは明るい月野原だった。

　頭上には満々の星々を湛えた紫紺の夜空。少し細まった黄金のマルクリスは傾ぎながらも燦然と輝き、赤の月メブマリドも同じ欠け方で光点のただなかを旅している。

　カイチスはぱちぱちと目瞬きをした。ずっと視界の悪いところにいたので、急に目の前が開けて戸惑っている。

　風が吹き渡ると野原の草が波打った。月明かりを受ける白い葉裏が波頭のよう。

　広大な草原であったが、遥か向こうには村の影が見えた。物見の櫓に小さな灯火が燃え、夜道に迷う旅人たちに人の住む場所を教えている。

「あれがタノス村だ」

　ビザンティラがまっすぐに腕を上げて明かりを示した。毅然とした態度は、もうカイチスがどう言ってもあそこへ連れて行く覚悟だという証し。

　少女は大きな目をいっぱいに見開いて武人の顔を見つめた。

　強い意志を秘めた眉、涼やかな漆黒の瞳、細い鼻梁と赤い唇。月の光にも増して冴え冴えとしたその表情……。

だめ。

　カイチスはぎゅっと目をつぶる。

　そしてそのまま胸の前で手を組んで言った。

「お願い！　一緒に連れて行って！　あなたのこと、まだよく知らない。何も教えないまま放り出さないで！」

　深い吐息が流れる。

「お前は不安なだけだ。生まれ育った村を出、いろいろな目に遭ったから。私しか頼るものがいないと思い込んでいるのだよ。でもそうじゃない」

「違うわ！」

　カイチスはぱっと目を開けた。武人がたじろぐほどの強い瞳。

「ビザンティラ、私、あなたと一緒にいたいだけ！」

　カイチスの髪にビザンティラの指が絡んだ。茶色く細い髪をかきあげてやりながら、ビザンティラは辛抱強く諭す。

「お前の幸せは平凡に暮らすことだ。私といればそれはかなわない。タノスへ行き、私のことは忘れなさい」

「できないわ！」

　すがりつこうとするカイチス。ビザンティラの腕は彼女を抱きとめるかに見えた。が、少女のみぞおちに、とすっ、と軽く手刀が入り、カイチスは驚きの表情を顔に張りつけたまま他愛なく崩折れた。

　武人の腕がぐんなりした躰を支える。そして二度ほど茶色い髪に手櫛を入れてやると、ビザンティラは箙を前にまわし、少女の軽い躰を背に負うた。弓を持つ手で荷物を提げる。

　そうして。長靴で草原を踏み分け、ビザンティラは月光の下を村へ歩いていった。

　二つの親子月が森の上にかかる頃、彼女はタノス郊外へ到着する。

　物見櫓の灯火はずいぶんと勢いを失くし、燃えつきようとしていた。背の低い柵に囲まれた村はしんと静まりかえり、夜干しした手拭いが一本、軒先で揺れている。

　ビザンティラは村の境界を示す柵にそっと少女の躰をもたれさせた。荷物の紐も盗まれないように手首にかけてやる。

「カイチス」

　ビザンティラは眠る少女の前に片膝をついた。もう一度髪に触れる。

「怖い目に遭わせてすまなかった。だが私は楽しかったよ、元気なお嬢さん。お前は私に生き延びる力をくれた。自分では気づいていないかもしれないが……。お前が幸せに暮らせるよう、私は精一杯がんばるからな」

　立ち上がったビザンティラの端整な顔には、ある表情が浮かんでいた。カイチスが見ていたなら小躍りしたであろう、優しい慈しみの頬笑みが。

「行こうか、ディエル」

　何かを振り切るように外套をさばくと、女武人は金色の鳥を従えて歩み去った。

　長い外套が夜風になびく。草を踏む足音が遠ざかる。

　取り残されたカイチスの傍で、おろおろと囁く者がいた。

「エオタお姉様。この子、こんなところにいては……」

　鈴を転がすような美しい響きと共に、ふっと緑濃い香りが漂う。

　二つの儚い気配は、あの泉からずっとカイチスたちを見守っていたのだった。

　エオタと呼ばれたほうの影が、足元の少女とビザンティラの後ろ姿の両方に頭を巡らせ、迷うような動きをした。

「しかたないわ、ルクタ。二手に別れましょう。あなたはこの子を。私はあの美しい人を」

「ええ」

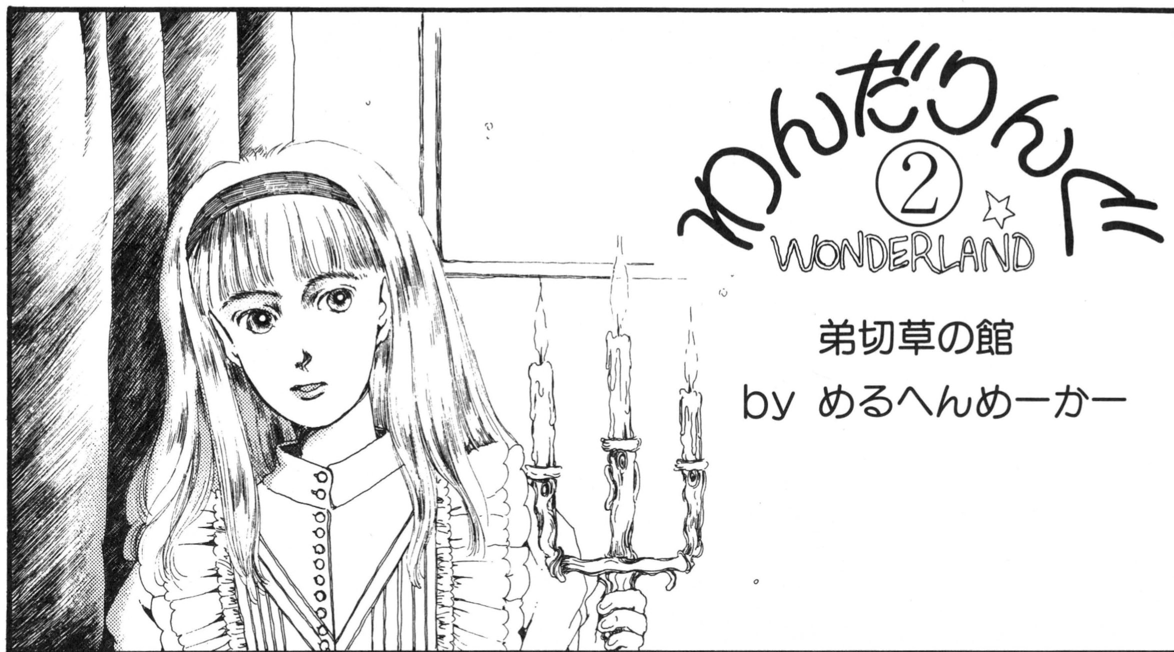
　エオタの影は草の上を滑り、武人の後を追う。ルクタの影はしどけなく眠る少女の周りをしばらく漂っていたが、やがて滲むように消えた。

　苔の残り香。

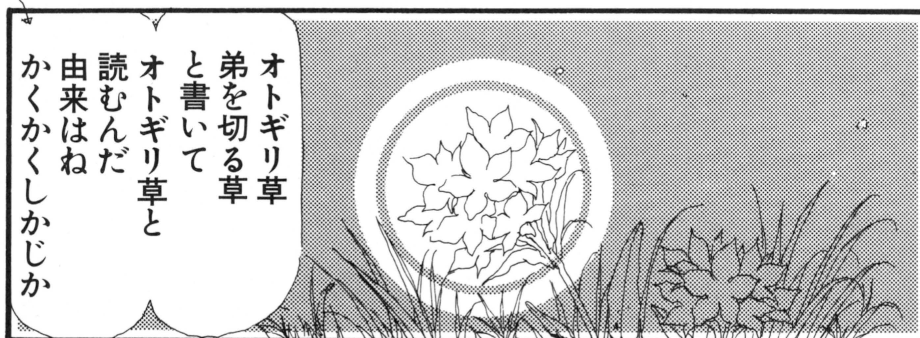
　カイチスはまどろみの中で幸せな緑の夢を見ていた。

〈つづく〉

■今回のファンタジーゲームは、ホラーでちょっと変な世界が楽しい弟切草だよーん。











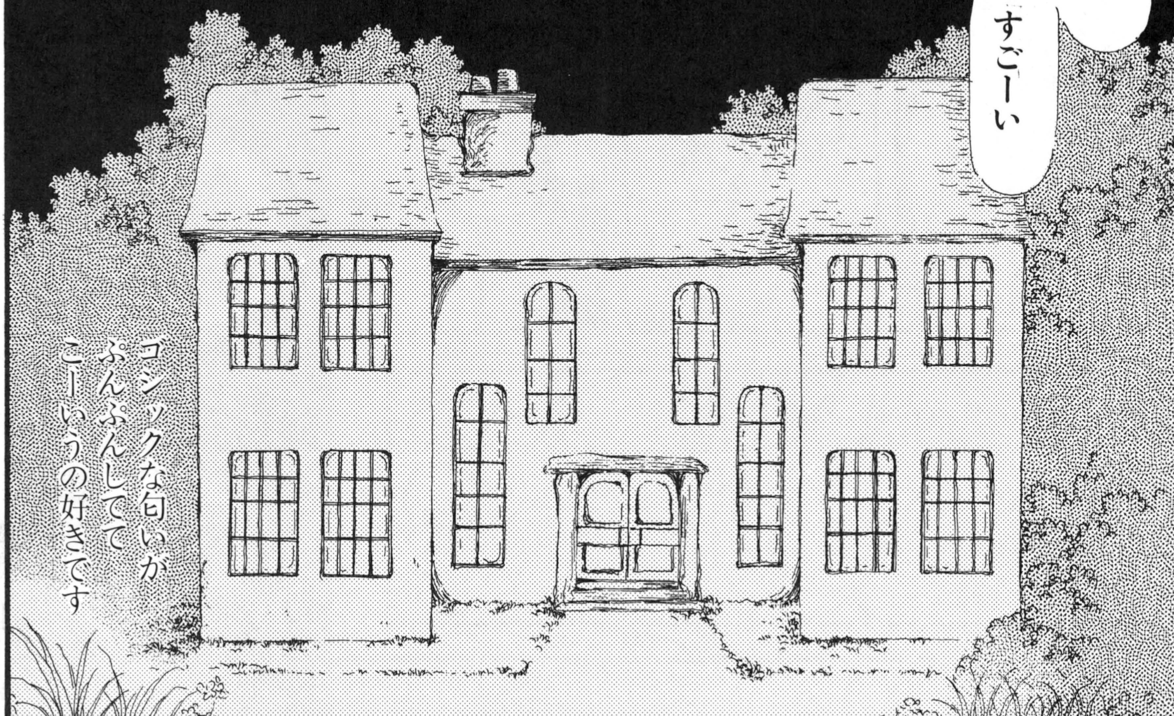


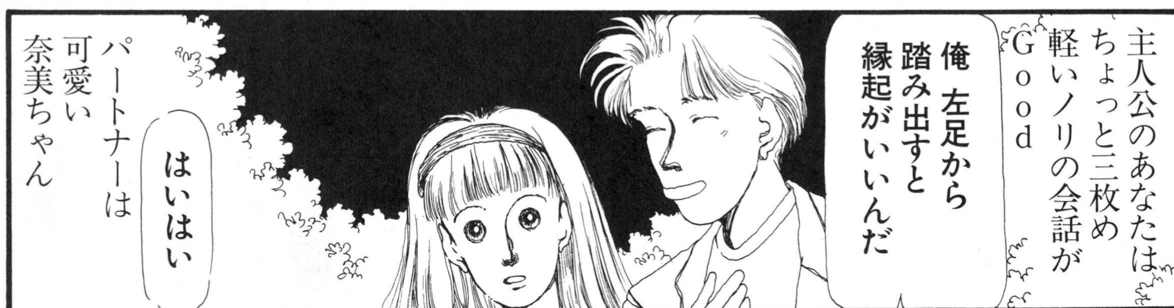
会話は全て原作に忠実じゃありません！ ザルの記憶力と許して〜…★

はみだしゲームコラム

●ファミコン探偵倶楽部2／うしろに立つ少女／前・後編　ファミコンのディスクシステムを使って進めるホラーアドベンチャーゲーム。設定はこれの前作、ファミコン探偵倶楽部『消えた後継者』の3年前というもの。舞台となる学校に出る幽霊を調べている女生徒が殺され、その事件を調査するという内容。後編になると不気味なカラーも強くなってくる。ラストには大ドンデン返しも用意されていて、血まみれの少女が鏡に映る場面はゾーっとするぞ。



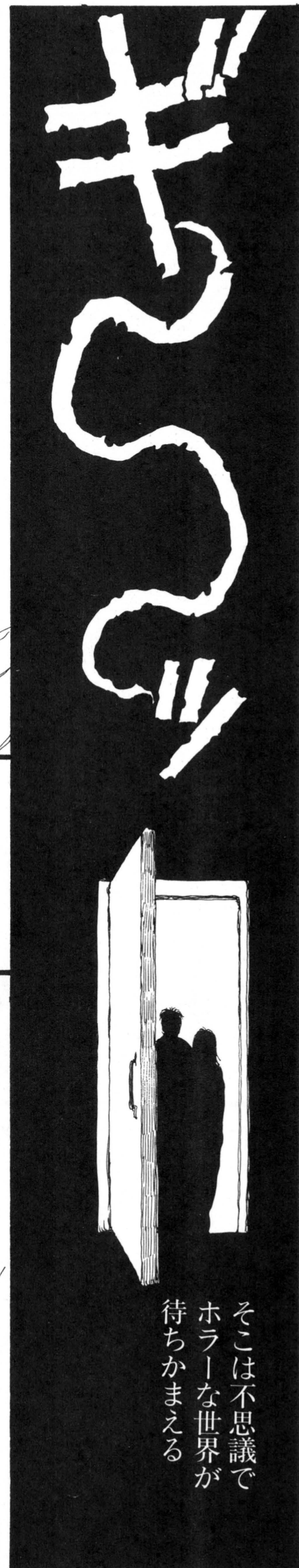






はみだしゲームコラム

●**北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ**　とくにホラーというわけではないが、小説を読むように楽しめるゲームということでとりあげた。事件の発端は東京での殺人事件からはじまる。その後、北海道でつぎつぎと殺人事件がおき、その謎を解くという内容のゲームだ。あの堀井雄二によるアドベンチャーゲームの第2弾。キャラクターデザインは本誌アートディレクターの荒井清和が担当した。進行上困ったときには、トランプで勝つとヒントがもらえるのがよろしい。



ヨロイ！

ミイラ！

怪魚！

ゴンゲー

うわあ〜〜

洗面場には七色の花束！

BGMはタブー♬

へ!?

チャ〜ラリラリラリ〜

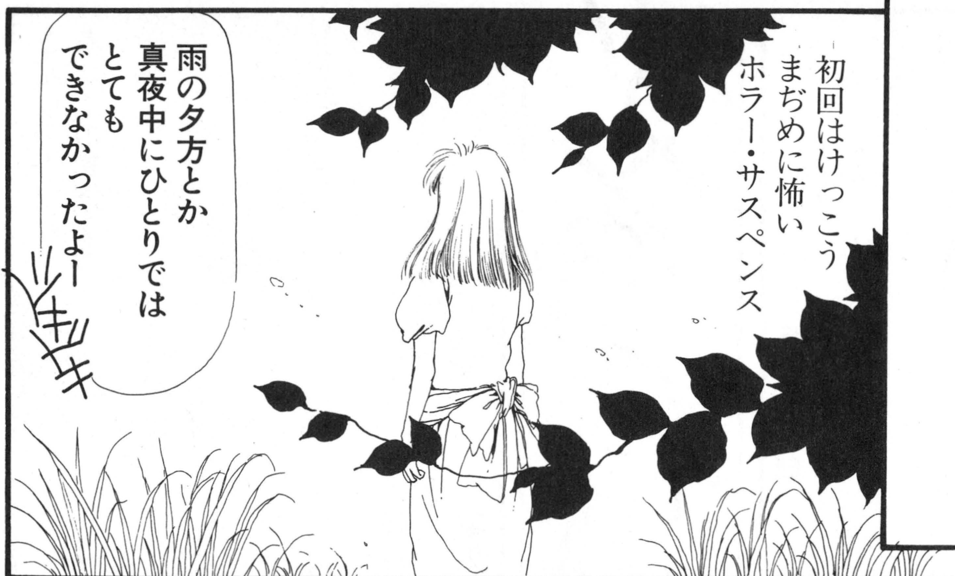
あっはーん

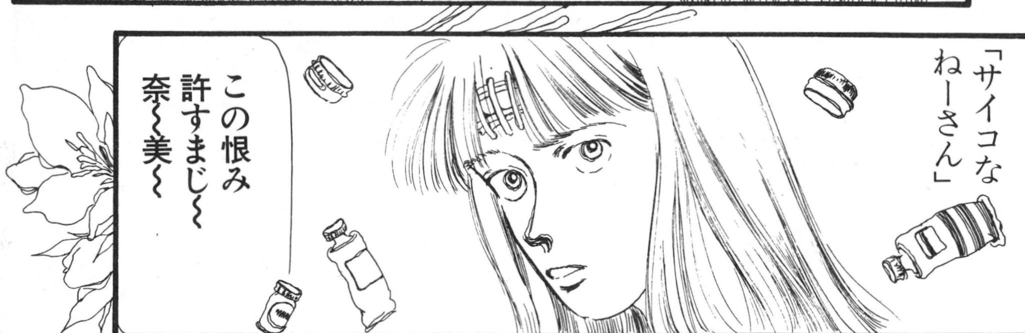
ちがーう！

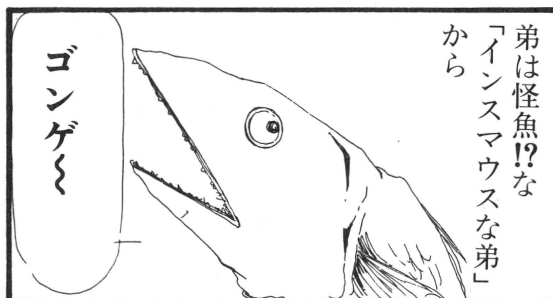
なんか変なトコだねー

プレイヤーが変な行動ばっか選ぶからだ！

をほほほほ！そのとーり

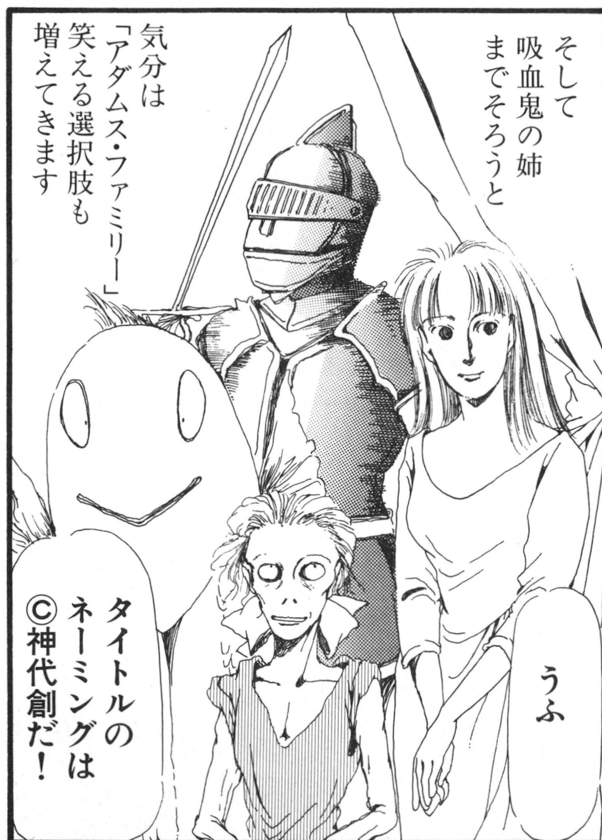












SOWさん Thanks★ さ〜みんな『ヴェルナディック・サーガ』を読もう!

はみだしゲームコラム

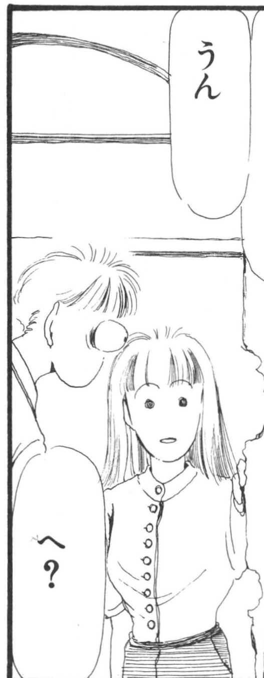
●**J・B・ハロルドシリーズ/マーダークラブ** もともとはパソコン用の推理アドベンチャーゲームだが、ファミコンやPCエンジンといったゲーム機にも移植されている。シリーズタイトルにあるとおり、J・B・ハロルドという刑事が小さな田舎町の殺人事件を解きあかすという内容だ。ねばり強い捜査と大胆な推理が必要とされるが、丹念に聞き込みを続ければ、誰にでもクリアーできる内容となっている。捜査の段階が点数で表示されるのも謎を解くめやすとなる。

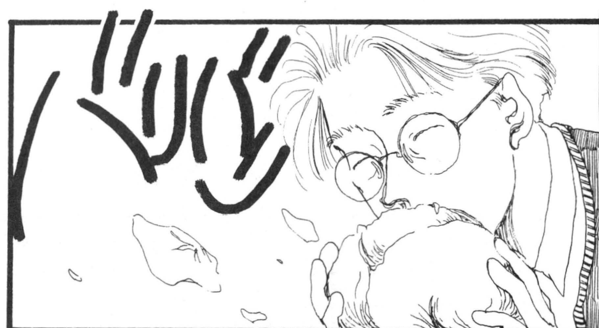
はみだしゲームコラム

●スイートホーム　『ミンボーの女』を製作してナイフで切られたりと、なにかと話題の伊丹十三製作による同名の映画をゲームにしたもの。内容は呪われた屋敷から5人のキャラクターを脱出させるというのが目的だ。ジャンル的にはRPGだけど、情報集めや謎解きなどアドベンチャーゲームっぽい要素もミックスされている。家の中にある暗い場所にいくと襲われやすいとか、日常的にコワイと思っている部分がうまく使われていて、なかなかホラーだぞ。









「パパは大喰い」

悲しい話だけど…笑った!!





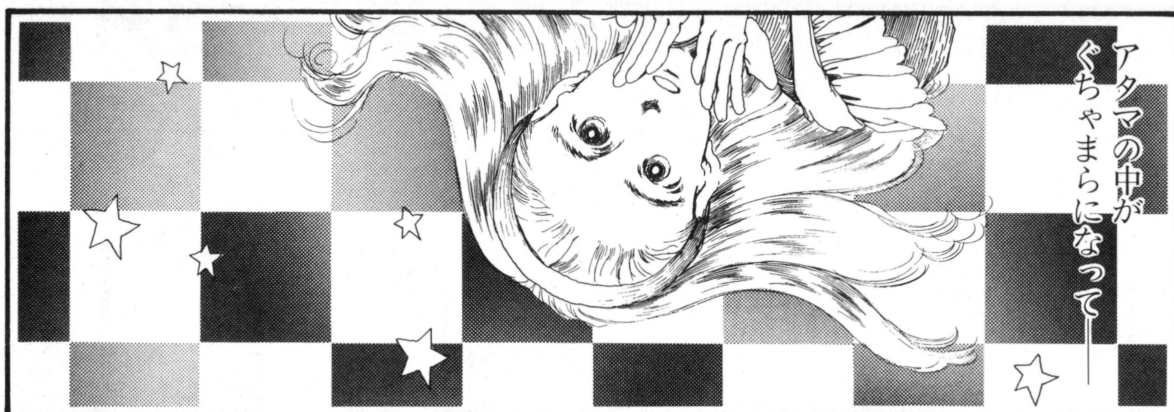


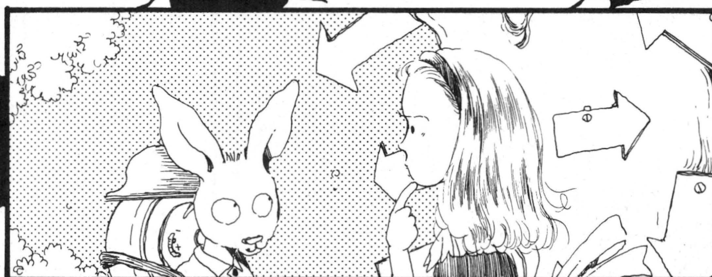


奈美ちゃんの
打明け話は
なおも続き

はみだしゲームコラム

●**悪魔の招待状**　原作はアメリカで制作されたホラー・アドベンチャーゲームがもとになっている。内容はふと迷いこんでしまった屋敷の中で、邪悪な魔法使いの弟子と戦い、とらえられている姉を救出するというもの。ストーリーの設定がなかなかこっていて、正統的ホラー映画の雰囲気がぷんぷんと匂ってくる。操作はコマンド選択方式で簡単だが、アメリカのゲームによくある、ひとつでも行動をあやまるとすぐにゲームオーバーしてしまうところは気がぬけないぞ。

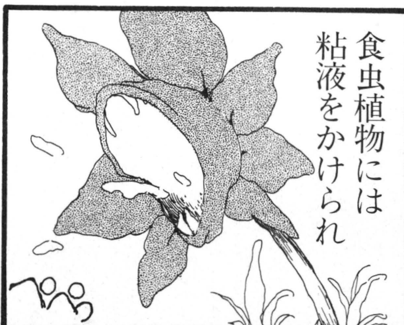


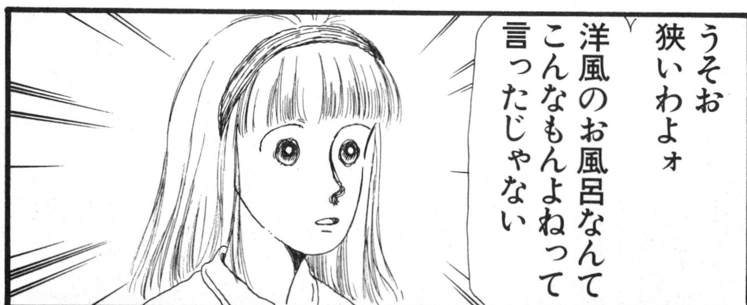






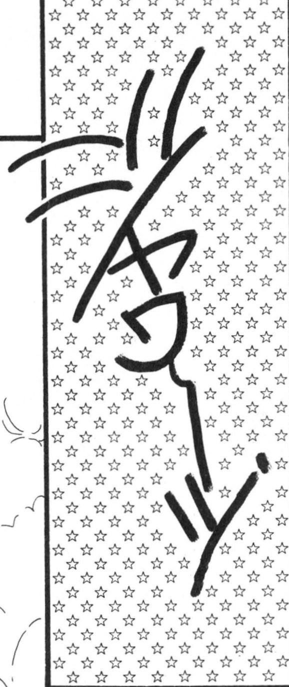






はみだしゲームコラム

●**ディジャブ／悪魔は本当にやってきた**　ディジャブというのは、ある事柄に遭遇したとき「あれ？　まえにもこういうことがあったぞ」と思うことがあるよね。そういった感覚のことを指すフランス語のことだけど、このゲームは、記憶をなくした主人公が殺人事件に巻き込まれ、真犯人をさがすという内容になっている。そこらへんがディジャブなんだな。このゲームもアメリカのパソコンゲームからの移植版だ。BGMがなかなかミステリアスだぞ。

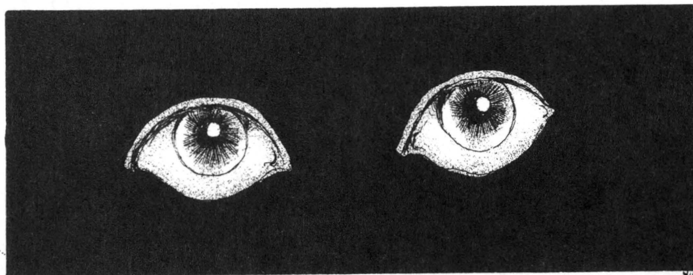


バスタブからはヨロイ・魚・美女に双子が入り乱れ

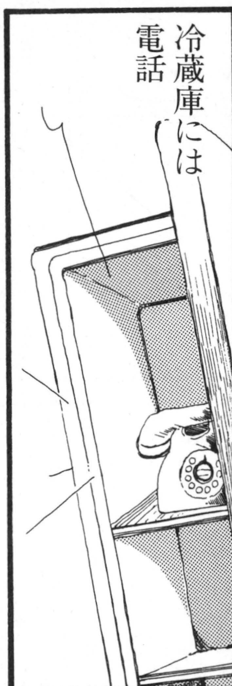
天井からはハシも乱入し

あわわわわ…

ポルターガイストさながら――…









いやー今までのはすべてわしの演出
奈美の花ムコ用のテストだったのぢゃ
ふぉふぉふぉ
気に入ってくれたかの？
父です
姉のナオミよ
弟の直樹です
母です
がぴょ〜ん★
このチャンチャン♪なエンディングがいちばん好きです
でもこれにも続きがあって
旦那さま！間違いが発見されました！
しかし心残りはシナリオ全部クリアするとなるピンクのしおりに到達できないことなのよ〜
ちっ
さてあなたの運命やいかに!?
炎上した館のあとにあなたは何を見るのでしょうか!?

ストレート・パーマかけて コンタクト時々の め*

■ストリートファイターIIにハマっている、めるへんめーかー先生にはげましのおたよりをおくろう!!
あて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ログアウト編集部気付　めるへんめーかー先生

真ウィザードリィRPGの裏と表がすべてわかる

真ウィズの館

佐脇洋平とグループSNE
画　鈴木健介



読者の圧倒的好評を受けている『真ウィズの館』第2回のはじまりはじまり。真ウィズのエセルナートに続く背景世界ズダイ・ツァについての詳細がさらに明らかになっているぞ。

エセルナートからズダイ・ツァへ

　みなさまこんにちは、真ウィズマスターの佐脇です。前回にひきつづき、真ウィズに関して役に立つこと立たないこと、あれこれ取り混ぜてお送りします。

　ところでみなさん、第1回でなにをやったか覚えてます？　そうそう、旧ウィザードリィRPGの総括として、これまでに出たウィズRPGサプリメントの内容紹介と、エセルナートの歴史の解説を行なったのが中心でございました。そして、これから真ウィズが新たに開発していく地域――ズダイ・ツァを訪れたアルサムの日記の冒頭を紹介しました。まあ、ズダイ・ツァ開発に向けた軽いジャブのようなものです。

　そして今回からは、いよいよ本格的にズダイ・ツァの開発をスタートします。エセルナートからズダイ・ツァに足を踏みいれたアルサムたちの視点でレプラカーンたちの生活をとらえた『アルサム日記』、ズダイ・ツァ帝国の歴史や文化を詳説する『ズダイ・ツァ紀行』を読んでいただければ、これから真ウィズが切り開こうとしている新天地が理解していただけることでしょう。

ズダイ・ツァでの冒険

　今回の記事でそれなりにズダイ・ツァの雰囲気は摑めるとはいっても、冒険を行なうには、まだまだデータが足りないのは確かです。もうしばらくのあいだは、エセルナートでの冒険をプレーする方がマスターの負担は軽いでしょう。とはいえ、次回からはズダイ・ツァでのシナリオも載せていきますし、近いうちに誰もが遊べる世界になるはずです。

　もちろん、創造力あふれるマスターの方は、まだ混沌としたズダイ・ツァに、あなたなりの世界を構築していってもらって結構です。あなたが作る冒険の舞台として最適なのは、あなたが作った世界なのです。

　しかし、せっかくあなたがオリジナルの設定を作っても、わたしの世界観と矛盾してしまう可能性は充分にあります（もっとも、わたしもまだ、ズダイ・ツァの全貌は摑んでいないのですが……）。そのせいで出版されたシナリオが遊べないようなことになるのは辛いものがあります。

読者へのお願い

　そこで、ズダイ・ツァの世界では、大森林と古エルフに関する設定は、すべて読者のみなさんにお任せすることに決めました。アルサム日記にさらっと触れられている古エルフですが、これ以上のデータは、これから読者のみなさんと一緒に作っていこうと思うのです。よろしければ、みなさんが考えた設定をログアウト編集部に送ってください。それを本誌で紹介していくつもりですので……。

　ただし、細かく細かく設定した膨大な資料集を送ってもらっても、（わたしは構わないのですが）掲載することは不可能です。分量に関しては、下記を参照してください。それから、ひとりの人にあまり大量の設定を送ってもらっても、スペースの都合で一点ないし二点の掲載に留まることになると思います。

　始めにお断わりしておきますが、文章や数値は佐脇が無断で変えてしまうかもしれません。もちろん、できるかぎり手を加えないで掲載することを前提にしますが……。で、掲載された原稿については、佐脇規定による薄謝を進呈いたします。

　で、具体的にどのような設定をしてもらうかといいますと……

★古エルフの部族の設定
（400字の原稿用紙6～8枚）

★新しい技能
（原稿用紙1～3枚を単位に）

★オリジナル・モンスター
（モンスターの書式にあわせる。解説文は原稿用紙1枚以内。簡単なイラストも）

★オリジナル・アイテム
（アイテムの書式にあわせる。解説文は原稿用紙2枚以内。イラストも）

　といったようなものです。

　まず最初の『古エルフの部族』ですが、ズダイ・ツァの南部大森林で暮らす古エルフは、100人～500人ほどの部族に細かく細かく分かれており、それぞれがまったく独自の生活様式を持っている、というのが前提条件になっています。中でも重要なのが、個々の部族が持っている超能力です。古エルフは、自分の体力（ヒット・ポイント）を消費することによって、部族に伝わる超能力を使うことができるのです（経験レベルに応じて自動的に修得していきます）。ひとつの部族につき、超能力は2～6種類ぐらいのものです。こうした超能力の解説と、その部族の生活様式などをまとめて書いてみてください。

　2番目の新技能ですが、基本ルールにない新しい技能を、どんどん送ってください。古エルフなど、特定の種族のものだけが選択できる技能でもかまいません。3番目、4番目は説明は不要でしょう。

　もちろん、この他にもあなたが考えた設定を送ってもらってもかまいません（ただし、ズダイ・ツァ帝国内のこととなると、掲載される可能性は低くなります。枚数は、3枚程度をひとつの単位と考えてください）。

　以上、どうかよろしくお願いします。

これからの出版予定

　というわけで真ウィズのズダイ・ツァ計画が動きはじめたわけですが、書籍での出版はまだだいぶ先になってしまいます。

　いま佐脇がやっているのは『トレボー戦役』の真ウィズ化です。単なるデータの改訂ではなく、エセルナートのすべてを盛りこんだ大作ですので、どうぞよろしくお願いします。

　そして、ズダイ・ツァ関係では、年内にかならずやシナリオ集を1冊出します。各種サポートは本誌で行ないますので、どうぞお買い逃しのないように……。

　では、ズダイ・ツァへの旅を始めることにいたしましょう。



アルサム日記（ズダイ・ツァのモンスターその2）

これは、リルガミン市長マウダの依頼を受けて一方通行のテレポーターに飛びこんだ北方探査隊の一員、ナジド・アルサムの記録である。

なお、北方探査隊のメンバーは、以下の10名である。

隊長：モホルタ・メイレン（42歳、16レベル司教、エルフ、女）

副隊長：イザック・トウラン（35歳、13レベル僧侶、ノーム、男）

動植物記録員：ナジド・アルサム（28歳、14レベル魔術師、エルフ、男　この日記の作者）

交渉担当：リッキー・オズボン（30歳、12レベル司教、人間、女）

護衛担当：冒険者6名

新世紀484年2月7日（続き）

オズボン司教は、謎の知的種族（レプラカーンという種族であるらしい）と、デュマスを用いて熱心に会話を行なった。オズボンの通訳によれば、レプラカーンは以下のような話を聞かせてくれたということだ。

「感謝する。わたしはセギドグミルスグリアグラ、大いなるアグルの巣の長、スググの体液をひくもの。

おまえたちは、荒れ地のドルに似ているが、ドルとは別の生き物だな。どこから来た？　なんのために？

ドルは荒れ地に暮らす下等な生物だ。ドルはおまえたちよりひとまわり大きい。おまえがさっき話した言葉（古代語）がドルの言葉に似ているな。

わたしは森のアイバたちの動きを探るために来たのだが、アイバに発見されて部下のレプラクどもはほとんど殺されてしまった。なんとか逃げだしたところをガデュアルに襲われて、危ないところだった。礼をするので、アグルまで来てもらいたい。

アイバとは、森に住む好戦的な種族だ。われわれと、ずっと戦争状態にある。

レプラクとは、われらレプラカーンのために忠実に働く者だ。兵士と穴掘り、農夫の3種類がある。

ガデュアルとは、おまえたちが倒してくれたあの動物だ。毒の煙を吹く、危険な動物だ」．

これだけの話をするあいだに、レプラカーンのセギド（以下略）は何度か小さな笛を口にあてて吹いた。われわれの耳には何も聞こえなかったが、レプラクを呼び寄せる合図なのだそうだ。

やがて、その音（?）を聞きつけて、セギドの部下の生き残りがやってきた。

レプラク・レア登場

（データは右下を参照）

その動物は、体はレプラカーンよりこころもち小さく、異常なほど巨大な腕の先は、平たいスコップのようになっている。後で聞いた話では、レプラクの中でも特に住居を作ったり、荷物を運んだりといった力仕事を専門に行なう種族なのだそうだ。

セギドと2匹のレプラクに案内されて、われわれはレプラカーンの町アグルをめざして歩いていった。山あいの草原がしばらく続き、旅の最初から続いてきた緊張感も、ようやくほぐれだしていた。

オズボン司教は3つめのデュマスを消費した後、意を決してレプラカーン語の修得を神に請い願った。レプラカーンがこの地方全体を治めている種族なら、わたしもレプラカーン語を修得すべきなのだろう。しかし、わたしはセギドの言葉をそっくり信じてはいなかった。ほんの小さな村にしか住んでいない種族でも、その村の周囲では最大勢力なのだ。貴重な奇跡を起こすには、できるだけ慎重であるべきだというのがわたしの持論である。

護衛の冒険者のうち何人かは、レプラカーン語を修得して、セギドやレプラク・レアたちと話をしている。どうやらレプラク・レアにもレプラカーン語が通じるようだが、その知性はあまり高くないようだ。

わたしは冒険者を通じてレプラク・レア（「穴を掘るレプラク」という意味）と話をしてみたが、確かに想像力や論理的思考力には欠けているように思われた。その際の会話は以下のようなものである（通訳は冒険者のリーダー）。

おまえの名前は？

「名前は、ない」

ふだん何をしているんだ？

「命令されたことをするだけだ」

たとえば？

「こうしてレプラカーンさまの荷物を運ぶことや……命令されたことだ」

アグルという町の様子を教えてくれないか？

「アグルはいいところだ」

どのように？

「暖かい。いつでも食事が取れる。仲間がたくさんいる」

おまえたちの仲間はどれぐらいいるのか？

「たくさんいる」

レプラカーンも？

「レプラカーンさまは、レアやトルクやオイよりも少ないが、でも、たくさんだ」

（後で調べたところでは、レプラク・レアは指を使って24までの数字は数えることができるが、それ以上はすべて「たくさん」であることが判明した）

トルクとは？

「戦うレプラクだ。おれたちレアより力は落ちるが、戦えばずっと強い」

オイとは？

「耕すレプラクだ。おれたちレアより弱く、そのかわり数がずっと多い」

みんな町に住んでいるのか？

「そうだ」

町は他にもあるのか？

「知らない」

アイバ族について教えてくれ

「さっき襲われた。飛び道具を使う悪いやつだ。ほかは知らない」

レプラク・レア



不確定名：人間型生物

備考：レプラカーン語を話す

解説：レプラカーンに従属する種族のひとつです。肉体的な能力はかなり高く、知性も人間にひけを取りません。レプラカーンの巣や野外で、さまざまな仕事に従事している数多くのレプラク・レアを見ることができるはずです。

レプラカーンの命令には絶対に服従し、自殺を命じられればためらわず実行します。何の命令も与えられず、見える範囲にレプラカーンがいなければ、それなりに自由意志に基づいた行動を取ることもできます。

ごくまれに、魔法の訓練を受けたレプラク・レアも存在します。その場合、1レベルの魔術師呪文を操ることができます。

すべてのレプラクは、レプラク・レアが産む卵から誕生します（産み落とすまでは、どのレプラクになるかは分かりません）。

レベル	6
AC	5
HP	3D10+10
敏捷度	2D6+6
攻撃回数	2
ダメージ	1D10
クリティカル率	2
移動力	2
呪文	なし
回避値	12
生命力	12
士気	70
経験点	70
特殊能力	なし
ディスペル値	−

LEPRECH LEIA



レプラク・トルク

不確定名：人間型生物

備考：レプラカーン語を話す

解説：レプラカーンに従属する種族のひとつです。純粋に戦闘力だけを追及した機械のような存在で、数百匹のレプラク・トルクが集まった軍団は、たいへんな破壊力を持っています。

しかし、知性は3種のレプラクの中で最低で、レプラカーンの命令がなければほとんど何もすることができません。攻撃部隊として送りこまれる場合は、仲間以外のすべての動物を殺すようあらかじめ命令されているのが普通です。攻撃されれば防御しますが、命令なしに相手を追跡したりすることはありません。

巣から出て野外で活動するレプラカーンの多くは、何匹かのレプラク・トルクを護衛として連れていることが多いようです。軍隊のレプラク・トルクは、直接の指揮官だけでなく、他のレプラカーンの命令にも従うように訓練されています。

LEPRECH TORK

レベル	10
AC	－2
HP	3D10＋30
敏捷度	2D6＋6
攻撃回数	3
ダメージ	3D6＋10
クリティカル率	5
移動力	2
呪文	なし
回避値	12
生命力	15
士気	100
経験点	300
特殊能力	【打撃防御3】
ディスペル値	－

ドルという種族は？
「知らない」
アグルまで遠いのか？
「遠くない」

これだけのことを聞きだすだけで、30分ほどはたっていただろう。オズボンはあいかわらず熱心にレプラカーンと話をしている。

山あいの小麦畑のような草原は、細くなったり広くなったりしながらいつまでも続いていた。このあたりはかなりの高地なのだろう、なだらかな道の割には疲労が早い。

と、いきなり前方の視界が大きく開けた。満々と水をたたえた、巨大な湖だ。

「ここがアグル・ラ、大いなるアグルの巣だそうです」

セギドと話していたオズボンが言った。しかし、どこに町があるというのだろう？ わたしの目には正面に湖、左右に山肌が見えるだけだった。

怪訝そうな表情をしているわれわれを無視して、セギドはふたたび例の笛を口にあてた。すると、山肌に転がっている岩のようなものが動き、大きな洞窟の入口がぽっかりと口を開いた。なんと、レプラカーンの都市は地下都市だったのだ！

レプラカーンの都市

よく見ると、そのあたり一帯の山肌は不自然なほど滑らかだ。そのなだらかなドームは、直径がおよそ1キロほどもある巨大なものだった。わたしは直径1キロの地バチの巣を思い浮かべた。

セギドはきんきん声で何か叫びながら穴の中に入っていった。われわれもセギドの後に続く。

洞窟の入口を入ったところには、おそらく見張りなのだろう、4匹の見慣れぬ動物が立っていた。

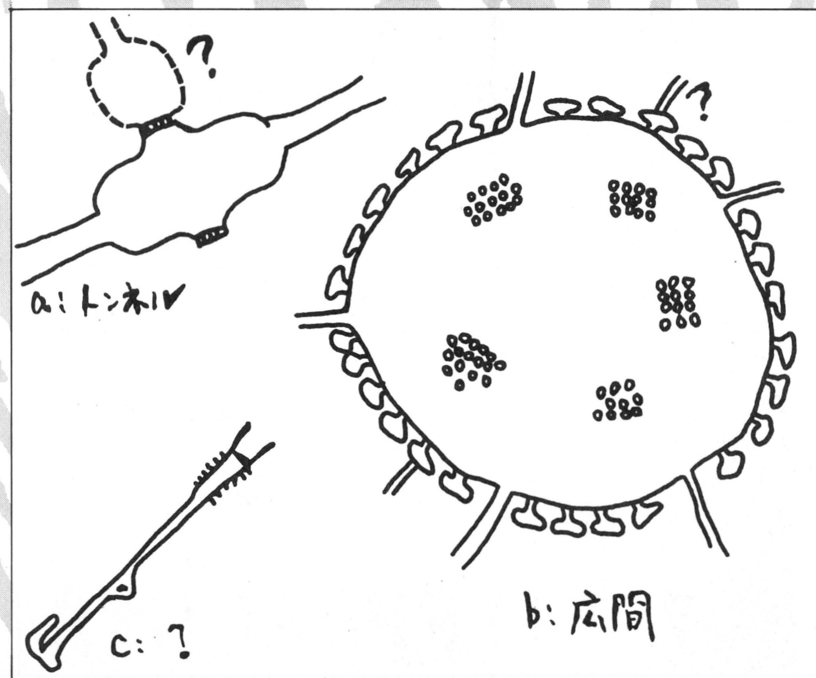
レプラク・トルク登場

（データは左上を参照）

予備知識を持っていなければ、彼らがレプラク・レアと同じ仲間だとは、とても信じられなかっただろう。体に比べてアンバランスに大きな顎には、いかにも剣呑そうな牙がついている。また、両手の先端は鋭い鉤爪になっている。さすがは、レプラクの中でも兵士として働く種族だ。

4匹のレプラク・トルクは、セギドに敬礼して道をあけた。洞窟の中はひんやりと冷たく、等間隔に置かれた照明（後で確認したところ、光を発する鉱物が使われているとのことだ）のおかげで、かなり明るく照らされている。

洞窟は幅が約4メートルほどで、10メートルぐらいごとにいくらか幅が広がって、左右に大きな部屋があるという構造になっている。部屋の中は見せてもらえなかったが、さらに別の部屋につながる通路があるものと推定される（図1－A参照）。いずれにせよ、外敵の侵入を防ぐには都合のよい構造だ（なお、外に通じる通路が何本あるかという質問には答えてもらえなかった）。



四つめのふくらみを過ぎると、そこは直径が200メートルほどもある大広間になっていた（図1－B参照）。大広間はむっとする熱気に包まれており、そこで、数えきれない（千匹以上いるのはまちがいない）レプラクたちが働いていた。大広間の周囲の壁には小部屋がずらりと並んでおり、そこでさまざまな作業——衣類を織ったり、道具を作ったり——が行なわれていた。また、部屋から部屋へ、あるいは通路へと忙しそうに荷物を運んでいるものも多い。広間の中央では、10人ほどのレプラカーンの指揮のもと、百数十匹のレプラク・トルクが鉤爪をぶつけあって、戦闘訓練（？）を行なっていた。おそらく彼らは、いざというときの警備兵でもあるのだろう。また、レプラク・トルクの周囲には蜜のようなものがはいった大きな壺がずらりと並んでおり、それぞれの壺を休むことなくかきまぜているものもいた。

小部屋で工作にあたっているのは、ほとんどがレプラク・レアだ。ひとつの部屋には5～10匹のレプラク・レアがいて、ひとりのレプラカーンに指揮されて働いている。布を織る部屋と、木材を削って道具を作る部屋がいちばん多いが、炉があって金属を加工している部屋や、かなり複雑な機械が置かれている部屋も、少数ながら存在し

た。火を使っている部屋には、当然のことながら煙突のようなものが（煙を外に出すものと、外から空気を取り入れるものが別々に）ついていた。

わたしの見たところでは、レプラカーンたちの工作技術は、ドワーフに匹敵するものであると思われた。なお、指揮しているレプラカーンが直接手を出すことはないようだ（ときおり、手にした棒のようなもの――図1―C参照――でレプラクを叩いたり、刺したりして命令を与えているようだ）。

戦闘訓練は、一見したところでは無秩序に行なわれているように見えたが、しばらく見ていると、一定のパターンでのぶつかりあいを何度も繰り返していることが理解できた。はたしてそのようなことで訓練の意味があるのだろうか？　ただ単に、体を鍛えているだけなのかもしれない。セギドにそこを質問してみたが、「訓練だ」という答えしか得られなかった。

蜜をかきまぜているのは、レアでもトルクでもない、新しい種類のレプラクだ。セギドの説明では、彼らがレプラク・オイ――『耕すレプラク』であるらしい。

レプラク・オイ登場

（データは右下を参照）

レプラク・オイは、他のレプラクよりずっと小さく、身長は1メートルに満たない。手にはレプラク・レアと同じように6本の指があるが、レアよりも指は短く、あまり器用そうには見えない。頭はひどく小さく、一見したところでは目がないように思えた（後で確認したところによれば、ごく小さな目があるとのことだ）。

ざっと見たところ、壺は300個以上あり、それぞれに4匹ないし5匹のレプラク・オイがつきっきりになっている。休むことなく、ただ黙々と蜜をかきまぜている姿は、まるで回り続ける水車のように規則正しい。

大広間からは、いくつかの方向に太い通路（われわれがやってきたのと同じような通路）が延びていた。セギドの話では、アグルの町にはこうした大広間が十二室あり、それぞれ通路で結ばれているとのことだ（大きさはまちまちらしい）。また、小部屋の奥に細い通路があって、別の小部屋に通じていることも少なくないとのこと。そうした奥部屋は、レプラクたちの寝室がほとんどであるようだ。

セギドはそうしたことをオズボン司教に説明した後、われわれを小部屋のひとつに案内した。その奥の部屋もからっぽだった。ここが、われわれの寝室ということだ。寝室といっても、ただ何もないがらんとした部屋にすぎない。レプラカーンたちはベッドを使わないのだろうか？　質問したところ、床にごろ寝するのがレプラカーン流であることが判明。疲れた身にはいささか辛いが、仕方があるまい。さいわい、寝袋の用意はあるので、そうそう悲惨なわけではない。

しばらくすると、1匹のレプラク・レアが小さな壺にはいった蜜を運んできた。食事だ。はたして、人間にも害のないものなのだろうか？　相談した結果、まずは冒険者のひとりに蜜を食べてもらい、われわれは持ってきた食料を取ることになった。100GPの報酬と引き換えに、ザグルというドワーフの戦士が志願してくれた。ザグルの言葉によれば、蜜はさほど甘くなく、とても食べやすいそうだ。

われわれがテレポーターをくぐってから、すでに10時間以上が経過している。外はすっかり暗くなっているはずだ。われわれは寝袋にもぐりこんで、明日の行動についてあれこれと相談をした。メイレン隊長は、とりあえずセギドたちレプラカーンの出方を見るしかないだろうと結論づけた。しかし、先に出発した探査隊はどうなったのだろう？　そんなことを考えているうちに、わたしは深い眠りに落ちていった。

巣長との会見

新世紀484年2月8日

部屋の照明は夜どおし消えることがなかった。最初に目覚めたわたしは、寝袋から出て大広間に歩いていった。だいたい、朝の6時ぐらいだろう。

われわれの寝室に通じる小部屋には、2匹のレプラク・トルクがまんじりともせずに立っていた。床にセギドが眠っている（たしかに、布一枚使わずに、ただ横になっているだけだ）。レプラク・トルクはわたしをにらみつけると、何か話しかけてきた。わたしはデュマスの呪文を唱えて、そのレプラク・トルクと話をした。

「……命令で、ここは通せない」

「おはよう。できれば、洗面所に行きたいのだが」

「……命令は破れない」

「おいおい、トイレにも行かせてくれないのか？　じゃあ、ここでしてしまっていいのかい？」

レプラク・トルクはひそひそと相談をして、その結果、1匹が見張りに残って、もう1匹がわたしを監視することになった。

大広間には、さすがに昨夜のような活気はなかった。それぞれの部屋で、レプラカーンやレプラクたちが静かに眠りについている。ただし、壺のまわりのレプラク・オイだけは、あいもかわらず休みなく壺をかきまわしていた。

わたしは歩きながら、前に派遣された北方探査隊のことをレプラク・トルクに質問してみたが、案の定、彼は何も知らなかった。

大広間の周囲の小部屋のひとつが洗面所になっていた。といっても、ただ単にいくつもの深い穴が掘られているだけにすぎない。どうやらレプラカーンたちは、顔や手を洗わないのはもちろん、水を飲むという概念すらないようだ。レプラク・トルクに質問したところ、やはり彼らは水を一滴も飲まず、蜜だけを口にすればいいとのことだった。

寝室に戻ると、メイレン隊長以下、全員が目を覚ましていた。蜜を食べてみたザグルは、しごく快



レプラク・オイ

不確定名：人間型生物

備考：レプラカーン語を話す

解説：レプラカーンに従属する種族のひとつです。レプラカーンの生活に欠くことができないトフク蜜の生産に従事しています。戦闘力はほとんどなく、知性もそう高くありません。

レプラク・オイには、目が存在しません。耳はありますが、あまり優秀なものではないようです。また、喋ることもできません。そのかわり、レプラク・オイは嗅覚がたいへん優れており、まれに猟犬のような役割を果たすように訓練されたものも存在します。一般のレプラク・オイは、レプラク・レアが運んできた牧草を黙々と食べてトフクの原料を分泌しているか、トフクを発酵させるために蜜をかきまぜています。彼らは一生のあいだ、巣の外を知らずに過ごすのです。

レベル	3
AC	8
HP	3D10
敏捷度	3D6
攻撃回数	1
ダメージ	1D6
クリティカル率	1
移動力	2
呪文	なし
回避値	12
生命力	10
士気	70
経験点	30
特殊能力	なし
ディスペル値	－

LEPRECH OI

調そうだ。われわれも出された蜜を素直に食べることにした（万が一に備えて、トウランだけは持ってきた食料を食べ続けた）。このどろりとした蜜は甘みと酸味がほどよくマッチしており、たいへん口当たりのいいものだった。しかし、蜜では喉の乾きは癒されない。今日は水筒の水が残っているのでなんとかなるが、早急に飲み水を確保する必要があるだろう。

食事を終えると、セギドがやってきてこう言った。

（以下、特に断わりがなければ、レプラカーン語はオズボン司教の通訳による聞き書き）

「われらが長、スググリアアグラさまが、おまえたちに会いたいとのことだ。さあ、ついてこい」

セギドは寝ていたときよりも小さな帽子をかぶり（儀礼用のものだそうだ）、6匹のレプラク・トルクと6匹のレプラク・レア、そして6匹のレプラク・オイを連れていた。そうしたことから、長との面会というのがかなり重大なできごとであることがうかがえた。

われわれはセギドに案内されて大広間を横切り（そろそろ小部屋での作業や戦闘訓練が始まろうとしていた）、きのう通ったのと反対側の通路（つまり、町の中心部に向かうもの）を進んでいった。通路の構造は、きのう通ったものとまったくかわりがない。しかし、わたしは床がかすかに傾斜していることに気がついた。奥に進むにつれて、だんだん地下深くに降りていっているのだ。セギドの話では、いくつかの大広間は階層構造に配置されているので、通路も時には上り、時には下り、立体交差になっているということだった。

セギドは通路の四番目のふくらみで右側の小部屋（レプラク・トルクたちが厳重に警備していた）に入り、その奥の部屋からのびている新たな通路を進んでいった。さらに、その通路の2番目のふくらみを左折して進むと、やがて大広間（最初のものよりひと回り小さい）に到着した。部屋の構造は最初の大広間と大差がない。中央でレプラク・トルクたちが訓練を行ない、その周囲にレプラク・オイがかきまぜている蜜の壺、広間の壁には数多くの小部屋があるのはまったく同じだ。

ただし、小部屋の様子はかなり異なっている。この広間にある小部屋は、産卵と育児関係のものばかりなのだ。直径20センチほどの卵が並んでいる部屋が数室あり、その他は孵ったばかりの幼レプラクの保育室がずらりと並んでいる。セギドの話では、3種類のレプラクはすべてレプラク・レアから生まれてくるとのことだ。卵の段階では、どのレプラクになるかは見分けがつかないらしい。なお、レプラカーンは卵胎性であり、妊婦たちは地下深くの出産室に集まっているということだった（もちろん、その部屋がどこにあるかは教えてもらえなかった）。

セギドはわれわれを小部屋のひとつに案内し、奥の部屋の隠し扉を開けた。いよいよこの先が、高位のレプラカーンが住んでいる区画なのだ。

隠し扉から先は、これまでの通路よりずっと狭くなっていた。道幅は2メートルもないだろう。その細い通路を50メートルも進んだだろうか、通路は頑丈そうな金属扉に行き当たった。その扉を開けると、そこは大きな長方形の部屋になっており、奥の一段高い台座に、一見して高位の者とわかる服装をしたレプラカーンが座っていた。そのレプラカーンの横には、巨大なバッタのような動物がおとなしく座っていた。

スババイル登場
（データは左下を参照）

スババイルという名のその動物は、レプラカーンの乗用に使われており、レプラカーンを乗せたまま空を飛ぶこともできるのだそうだ。また、台座の手前には、およそ20人のレプラカーンが2列に座っており、好奇の（？）まなざしをわれわれに向けていた。

「よくぞここまでこられた、異国からの旅人よ。このたびは、わたしの息子セギドを助けていただいたとのこと、感謝の言葉もありません。どうぞ、アグルの巣を自分の巣と思って、ゆっくり過ごしていってください」

アグルの巣の長、スググリアアグラは、まずこのように話しかけてきた。

「われわれの感謝の意をどのように表わすかを決めるためにも、まずは、あなたがたがわれらの巣にやってきた目的を話してはいただけないでしょうか？」

これを受けて、メイレン隊長が旅の目的（テレポーターの行き先を確認し、国家があれば友好関係を樹立する）を共通語で話し、それをオズボン司教が通訳した。実は、メイレン隊長はすでにレプラカーン語を修得していたのだが、通訳を使った方が相談しながら返事をすることができるということで、分からないふりをしていたのだ。

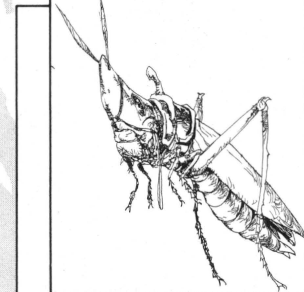
「なるほど、よくわかりました。つまり、われわれの巣と交流関係を持ちたいということですね？」

さて、果たしてこの質問を素直に肯定してよいものだろうか？ 正直なところ、わたしには疑問だった。レプラカーンたちと敵対していると思われる〈森のアイバ〉や〈ドル〉の方が、われわれに近い種族なのではないのだろうか？

わたしはそう表明した（もちろん、共通語で）が、とりあえずは『はい』というしかないというメイレン隊長の言葉は、充分に納得のできるものだった。

「そうですか。もちろん、あなたがたとの交流を、われわれは心から歓迎します。ことに、アイバ族との果てしない戦争に決着をつけようとしているいま、仲間は多いにこしたことはありませんからね」

レプラカーンの巣長のこの言葉に、われわれはかなり衝撃を受けた。もしかすると、この巣長は、共通語を修得しているのではないだろうか？ われわれは、あわてて会話をエルフ語に切り換えた。しかし、結果的にはそれは最悪の行動だったようだ。



スババイル

不確定名：昆虫

備考：昆虫、ブレスは1×3

解説：体長が3～4メートルもある巨大なバッタです。ズダイ・ツァの平原に広く分布し、牧草を食べて生活しています。巨大な薄い羽で飛ぶこともできますし、強力な後足でジャンプすることもできます。ただし、ジャンプしたラウンドには他の行動を取ることはできません。ブレスは強力な酸の唾をはきかけるもので、通常のダメージはもちろん、防具を溶かす力を持っています（修理するまで、ACが2上昇します）。

レプラカーンは、エイスババイルと呼ばれる棒を使って、自由自在にスババイルを操ります。レプラカーンをひとり乗せるごとに、スババイルの移動力は1ずつ落ちていきます（3人乗せたらジャンプしかできません）。スババイルに乗っているレプラカーンは、両手がふさがれてしまうので武器は使えませんが、呪文は唱えることができます。

レベル	13
AC	－1
HP	D100＋10
敏捷度	2D6＋6
攻撃回数	2
ダメージ	2D6＋4
クリティカル率	5
移動力	飛行3、ジャンプ7
呪文	なし
回避値	14
生命力	16
士気	80
経験点	500
特殊能力	ブレス1回
ディスペル値	—

SBABAIL



「どうしてあなたがたは、われわれが理解できない言葉を使って相談しようとするのですか？　どうやら、友好を求めるという言葉は、その場しのぎのでたらめのようですね」

やはり、巣長は共通語を修得していたのだろう。会見の雰囲気は、かなり重苦しいものに変わりつつあった。ここでエルフ語を使って相談したのでは、さらに事態を悪くするだけだろう。メイレン隊長は、ただちに共通語でこう答えた。

「決して、そのようなことはありません。われわれは心からレプラカーン一族との交流を求めています。誤解を招くような行動を取ったことは、深く陳謝します」

メイレン隊長の言葉をオズボン司教が通訳しようとする前に、巣長は共通語（！）でこう答えた。

「じつは、この会見を行なうことそのものにも、反対を唱えるものが少なくなかったのです。ドルやアイバたちは平気で嘘をつきますから、同じ格好をしたあなたがたも嘘ばかりつくのではないかというのです。残念ですが、いまではわたしもそう思いはじめています。あなたがたがさきほど使った言葉が、アイバの言葉によく似ているということも考えると、アイバ側から送りこまれたスパイだとする意見が正しかったのではないかとも思えてきます。あなたがたの身の潔白を証明する、なにかいい方法がありますか？」

メイレン隊長は、すぐにあれこれと言い訳をはじめたが、そのいずれもレプラカーンを納得させるに足るものではなかった。テレポーターを通って異世界からやってきたといっても、それをちゃんと証明する方法などあるものだろうか？

「疑わしい者は罰せ。カフィアフィの神はそう教えています。アイバのスパイであるとの嫌疑を晴らせない以上、本来ならば、あなたがたを殺すのが神の教えです。しかし、あなたがたがセギドグミルスググリアアグラの命の恩人であるということも、また、事実です。

そこで、わたしスグリアアグラは、ある提案をしようと思います。あなたがたがアイバのスパイでないことを証明する機会を与えようというのです」

この提案を拒否する理由はなにもなかった。隊長は感謝の言葉を述べ、どうすればよいのかを尋ねた。

「それについては、おってセギドに伝えさせましょう。では、もう下がってください。最後にもう一度、セギドを助けてくれたことに感謝します。ロムヴァアの祝福を受け、カフィアフィの怒りを受けずにすみますように……」

われわれは重い足取りで来た道を引き返した。セギドが一緒にいるのでは、今後のことを相談するわけにもいかない。オズボン司教だけは、あいかわらずセギドへの質問を続けていた。ロムヴァアとカフィアフィの教えについて、アイバ族について、レプラカーンの他の巣について……。セギドは何を隠すでもなく、そうした質問の丁寧に答えているようだ。

すこし驚いたことに、帰り道は、来た道とはまったく別の通路を通らされた。セギドの説明では、巣の通路はレプラク・レアの手によって絶えず掘り変えられているということだ。レプラカーンやレプラクたちが迷わないのはどうしてかという質問には答えが得られなかったが、おそらく嗅覚が関係しているのだろう。

やがて、われわれは昨夜と同じ寝室に戻された。同じように蜜が出されたが、あまり食欲がわかない。もう昼は過ぎているはずなのだが……。どうやら、この蜜はきわめて栄養価が高く、腹持ちのよい食べ物であるようだ。

セギドがいなくなるのを待って、われわれは今後のことについて相談をはじめた。護衛の冒険者たちは、いますぐマラーで脱出すべきだという意見だった。しごくもっともな意見だ。レプラカーンが無理難題をふっかけてくることは目に見えている。そのときの対応次第では、すぐに戦闘が始まって、ランダム・マラーで逃げなければいけないことだって考えられるのだ。しかし、メイレン隊長はこのまま状況の推移をうかがうことに決定した。われわれの第一の目的は、情報を集めることにある。いまここを脱出したのでは、もう、レプラカーンについての情報を集めることは難しくなってしまうのだ。わたしも隊長の意見に賛成だった。

何時間待たされたことだろう、やがて、寝室にセギドが姿を見せた。まだまだレプラカーンの表情を読み取ることはできないが、なんとなく沈んでいるように思える。

セギドは、開口一番、こう言った（なんと、共通語で！）。

「みなさんがなすべき使命が定められました。アイバの村に捕えられているはずの、われらの同朋を救出してもらいます。もしこれに成功したら、アグルの巣はなにがあろうとみなさんの味方です」

もちろん、われわれにはそれを拒否することはできない。できることは、細部に関する質問だけだ。

「その村はどこにあるのか？」

「わたしがみなさんに同行して、案内します」

同朋とは？

「ジャネルググミルレドルヌリアアグラ―アグルの巣のメンバーのひとりです」

もし失敗したら？

「この任務の途中であなたたちが殺されれば、それはカフィアフィの意志です。そうでなければ、ジャネルを救うまで帰ることはできません。ただし、ひとつ覚えておかねばならないことがあります。トフクの蜜を口にしたものは、トフクなしでは生きていけないことを。われわれが持っていくのは、五日ぶんのトフクだけです」

やはり、あの蜜は罠だったのだ！

われわれは、まんじりともせずにその夜を過ごし、翌朝、セギドとともに巣を出発した。（以下次号）

ズダイ・ツァ紀行

マウダ王の依頼によって一方通行のテレポーターに飛びこんだアルサムたちの一行がたどりついたのは、ズダイ・ツァと呼ばれるレプラカーンの国家です。では、ズダイ・ツァでの冒険を行なう際に必要となるさまざまなマスター用の情報を紹介しましょう。

ズダイ・ツァの地理

ズダイ・ツァはシャンバラ大陸の北東地帯に位置する広大な帝国です（下図参照）。

古エルフが棲む『大森林』と海に挟まれた、東西1000キロ、幅300キロほどの大平原がズダイ・ツァ帝国の領土です。ただし、この大平原の西部一帯はレプラカーンの居住に適さない荒地になっており、ドルと呼ばれる人間型生物の棲み家になっています。（この荒地は、人類の旧帝国が行なった大がかりな魔法実験の失敗跡です。荒地の岩が発する魔法のエネルギーのため、魔法の生物は思考を乱されてしまうのです）

古エルフの大森林とズダイ・ツァ帝国は、レプラカーンたちがアクアガクラム（アガの神々の山）と呼ぶ山脈で仕切られています。山脈の東には最高峰アガヴィスヌがあり、その山麓には神秘の都市ヴ・リルが隠されています。

山脈の中央部盆地には、さしわたし100キロ近い巨大な湖（アグル・パ）があります。湖からは、東にズヌ・ハァ、北にレヴ・ハァという2本の大河が流れ出ています。レヴ・ハァの流域は高さ10メートルほどの樹木が密生する森林になっており、古エルフの隠れ里があるという噂があります。実際、レプラカーンが『スティグレヴ』（＝レヴの森）と呼ぶこの森林には、約四百人ほどの古エルフがひっそりと暮らしてます。

ズダイ・ツァの北方の海洋には、いくつかの小さな島が浮かんでいます。しかし、レプラカーンは船舶を持たず、これらの島については何も知られていません。

ズダイ・ツァはエセルナートに比べて、太陽からかなり遠くに位置しています。このため、気温は夏期の日中で20度前後、冬期の夜間は零下10度にも達します（カラド＝ツァ世界では、季節による気温変化はそれなりに存在しますが、昼と夜の気温変化はせいぜい10度ぐらいです）。

ズダイ・ツァでは、ドルの荒地の鉱物に大量に含まれている魔法性物質のためか、あるいは『神』との距離のためか、呪文の効果にかなりの変動が見られます。変動の中で、もっとも重要な2点を説明します。

★技能ポイントによる奇跡の効果が弱くなっています。このため、エセルナートでなら1点の消費で行なうことができた奇跡に、2点の技能ポイントを使わなければなりません。1点でも、ちょっとした奇跡（技能の使用回数をもとに戻す、【魔法強化】技能と同様に呪文の効果を強める、など）なら起こすことができます。ただし、技能を修得するために必要な技能ポイントや、技能の効果は変わりません。

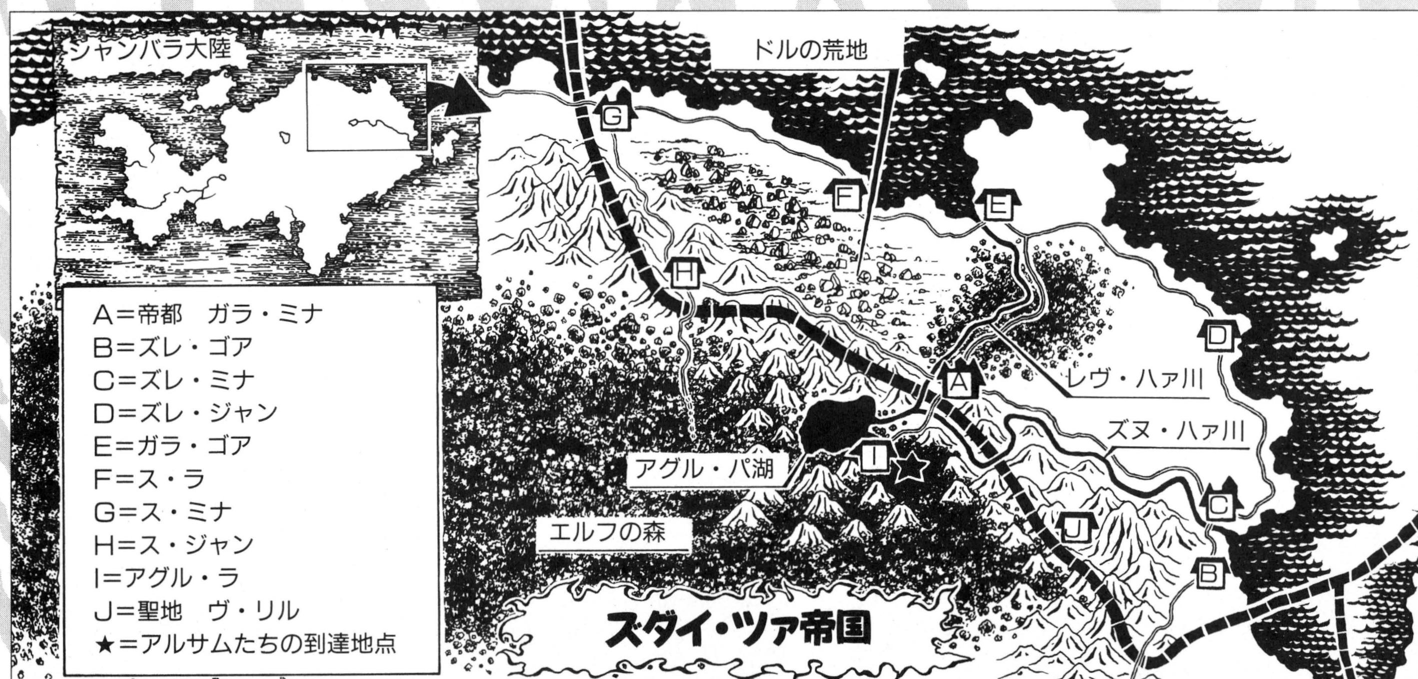
★呪文の距離感が狂っています。このため、ズダイ・ツァでのマラーは、非戦闘時に行なってもランダムなものになる可能性が大です（50パーセントの確率でランダム・テレポートになります。技能ポイントを1点消費すれば、予定通りのマラーを行なうことができます）。また、デュマピックもきわめて不確実な呪文になってしまっています。2回に1回はまったくでたらめな距離・方角を感知してしまうのです。カンディも同様です。ただし、ロクトフェイトは正常に作動します（ズダイ・ツァの外に帰還することはできません）。

ズダイ・ツァの歴史
（中みだし）

レプラカーンたちは文字を持っていません。このため、ズダイ・ツァ帝国の歴史もかなりあやふやなものしか知られていません。以下はマスター用の情報であり、PCたちが知ることができるのは、これらの歪曲された断片にすぎないことを念頭に入れておいてください。

そもそもレプラカーンとは、帝国の人類が魔的な技術によって作りだした人工種族です。人類が単純作業用に作ったレプラク・レアから、突然変異によって各種のレプラク、そしてレプラカーンが誕生したのです。彼らは人類に忠誠をつくし、重宝な二等市民としての地位を築いていきました。

しかし、人類とレプラカーンの蜜月は、ほんの束の間のものにすぎませんでした。『魔』の侵略によって崩壊しはじめた帝国は、各地で発生した原住種族（エルフや



ドワーフたち）の反乱を抑えることができず、じわじわとシャンバラ大陸の内陸部に押しこまれていきました。その過程で、無数のレプラカーンたちが兵士として前線に送りこまれ、命を落としていきました。

大陸の北東部では、古エルフの反乱に手を焼いた人類が、レプラカーンたちを残して船で南方に逃れていきました。直接の攻撃目標を失った古エルフはレプラカーンを見逃してやりました。こうして後に残され、孤立したレプラカーンたちが築いたのがズダイ・ツァなのです。

レプラカーンは高い繁殖力を生かして着実に平原に広がっていきました。しかし、南に古エルフの山脈、西にドワーフの小国家群、東にヒノモトの海賊、北に大海と四方を囲まれたズダイ・ツァは、増え続ける人口を調節するために、いつ果てるとも知れない内戦をはじめました。この内戦は、なんと500年以上にわたって続けられたのです。

内戦に終止符を打ったのは、外からの侵略でした。『魔』を受けいれることによって統一を成しとげたヒノモトが、大陸進出を試みたのです。イギ海峡を渡って大陸に上陸したヒノモト軍は、レプラカーンの巣のいくつかを破壊しながら北上しました。この戦闘によって死んだレプラカーン（レプラクを含む）は一千万を越えると言われ、ザザ氏族は完全に消滅してしまいました。危機を感じたレプラカーン側は、ズレ氏族を中心にした連合軍を結成し、ズヌ・ハァ川を越えようとしたヒノモト軍を迎え撃ちました。『アギア・ザザ・ミナ』（ザザ・ミナの弔い）と呼ばれるこの戦闘でも、レプラカーン側の死傷者は膨大な数に上りました。ズヌ・ハァ川はレプラクの死体で埋めつくされ、歩いて渡ることができるようになったと言われています。

この戦争は、結局のところヒノモト側が軍を引くことによって終結しました。いくら殺してもきりのないレプラクに、戦闘の無意味さを悟ったのです。この戦闘の結果として、ヒノモト軍の攻撃がエセルナートに向けられることになったのは特記すべき事柄でしょう。

戦争は、レプラカーンの社会にも大きな変化を及ぼしました。ガラ・ミナの大魔道士ジャアラグミルアグナリアガラ（後の皇帝ジャアラリアガラ）が、ヒノモト軍に殺されたレプラクを補充するために編みだした秘儀ボジュライが、レプラカーンの内戦の根を断ち切ったのです。ボジュライはレプラク・トルクの卵の孵化を早める技術だったのですが、その応用によって卵の孵化速度を自由に調節することができるようになり、人口爆発を防ぐことができるようになったのです。

それ以後は古エルフやドワーフとの散発的な戦闘を除いて、ズダイ・ツァに平和が訪れました。その平和は約八百年続きました。終末魔剣による大変動も、高い山脈にさえぎられ、ズダイ・ツァにはほとんど影響を及ぼしませんでした（古エルフには、終末魔剣の爆風でかなりの死者が出ました）。しかし、長い平和の時は、いま終わりを迎えつつあります。ガラの皇帝だけしか行なえないとされていたボジュライの秘儀に、ズレ・ミナの魔道士が成功してしまったのです。ズレ・ミナの巣長ゴドルリアズレは、ズダイ・ツァの覇権をめざしてレプラク・トルクの速成を開始しました。そして、その動きを察知したガラ・ミナでも、レプラク・トルクの訓練が急がれています。全面戦争が始まるのは、もう間もなくのことと予想されています。

レプラカーンの組織

ここで、レプラカーンの国家がどのような組織になっているのか見てみましょう。

ズダイ・ツァには現在、ガラ、ズレ、ス、アグルの４つの氏族が存在します。その中で、ボジュライの秘儀を司どるガラ族が最も強力な権力を持っています。ボジュライの秘儀は、皇帝からガラ族の総巣長に伝授され、ガラの総巣長が次代の皇帝になる習わしです。

それぞれの氏族は、いくつかの大きな巣（規模に応じてミナ、ラ、ゴア、ジャンなどと呼ばれます）と、数多くの穴（通常、××ガイ



ドル

ヅダイ・ツァの種族

備考　特になし

体力	12
生命力	12
知恵	5
敏捷度	7
信仰心	5
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	体力、生命力に＋５％、知恵に－10％
特殊能力	【強靱１】【格闘１】

ズダイ・ツァのドル荒地で暮らしている種族です。かつて大陸を支配していた旧帝国の人類の末裔なのですが、ドル荒地の鉱物に含まれる魔法のエネルギーのため、肉体だけが異常に発達し、精神は退化してしまっています。知恵を１点上げるには、特性値ポイントを２点ふりわけなければなりません。また、18点になった特性値が上昇しても、知恵を上げることはできません。

ドルは戦士になるのが普通ですが、僧侶も少なくありません。魔術師もごく少数ながら存在します。その他の職業を選ぶことはできません。

なお、ドルは素手の攻撃の基本ダメージが１Ｄ８です。



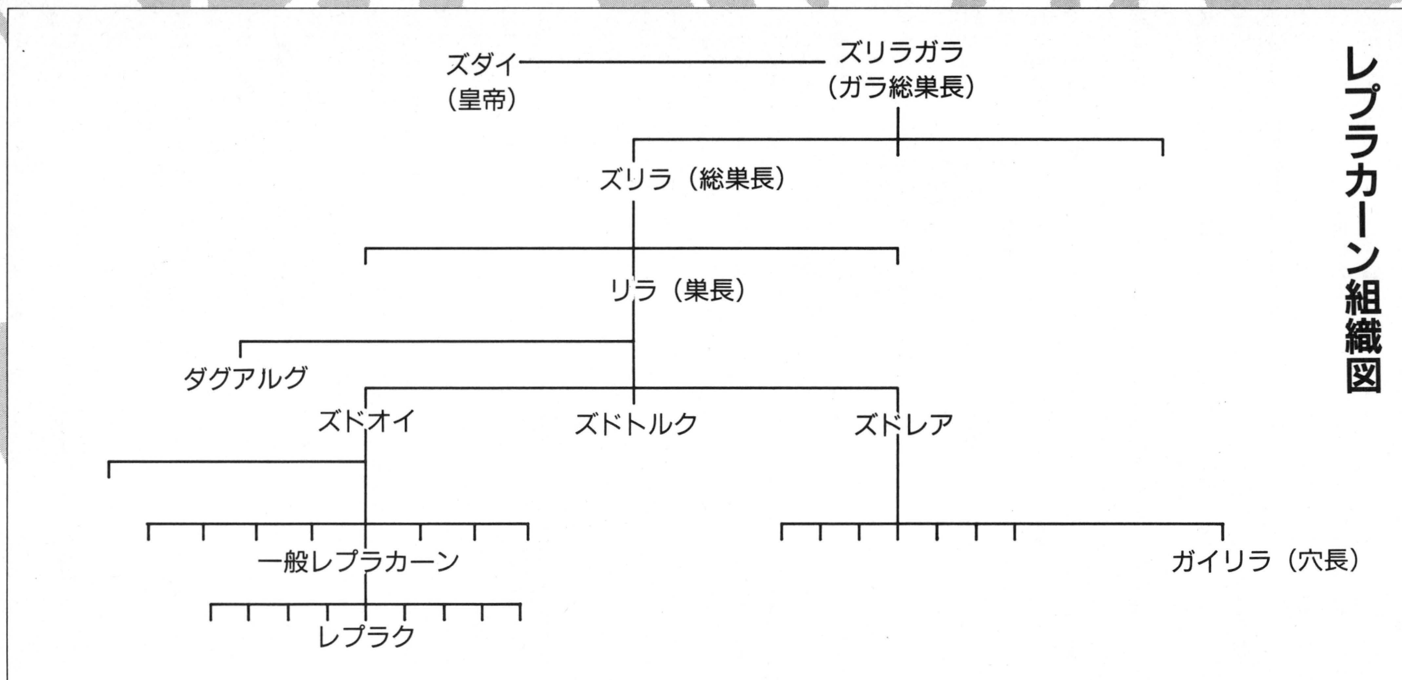
古エルフ（アイバ）

ヅダイ・ツァの種族

備考　特になし

体力	4
生命力	6
知恵	12
敏捷度	9
信仰心	12
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	知恵、信仰心に＋５％、体力に－５％
特殊能力	呪文修得率が各＋５％、【暗視１】、超能力

ズダイ・ツァ南部の森林に住む種族です。身を守る体力を持たない古エルフは、その高い知力と信仰心を生かして、かつて高度な魔法文明を築きあげました。そしてエセルナート北部の大森林に強大な王国を建設したのです（エセルナートのエルフの祖先たちです）。しかし、国家を築くことに反対し、あくまでも自然との共生をめざした一派も存在しました。そうした自然派の古エルフたちが、いまなおズダイ・ツァの森林でひっそりと暮らしているのです。彼らは部族ごとに小さな村を作り、基本的に他の部族とは交渉を持ちません（結婚の時を除く）。そして、部族ごとに伝承されている特殊な能力を守り続けているのです。



と呼ばれます）を運営しています。穴は近くの巣に属しますが、巣は経済的、軍事的にほぼ独立しています。ある氏族が運営している巣の最古のものがミナと呼ばれ、その巣長は総巣長（ズリラ）と呼ばれて氏族を代表してはいますが、総巣長が同じ氏族の他の巣に命令を下すことができるのは、帝国の外からの大規模な攻撃が行なわれ、ひとつの巣の軍では防衛が不可能だと判断されたとき（攻撃を受けた巣長から増援の要請があったとき）だけとされています。

それぞれの巣は、ひとりの巣長と3人の副官（ズドトルク、ズドレア、ズドオイの3人。それぞれが一種類のレプラクを統轄する）によってすべての決定が行なわれます。副官にも序列が定められており、トルク長がもっとも上位、レア長が下位とされています（実際のところ、平時にはレア長が巣の運営のほとんどを取りしきっているのですが）。

副官の下には、巣のすべてのレプラカーンが同格で並んでいます。基本的に、こうした一般のレプラカーンが直接他のレプラカーンに命令をくだすことはできません。また、直接の上司でない副官に従うこともありません。例外として巣長および副官の親衛隊（ダグアルグ）のメンバーは、一般レプラカーンとふつうは同格ですが、巣長などを守るために他のレプラカーン（同じ副官に属する者だけ）に命令を下す権利を持っています。

一般のレプラカーンは、それぞれ4～30匹のレプラクを従えています。レプラクは直接の指揮官であるレプラカーンの命令にしか従いません。このため、レプラカーンが死亡すると、そのレプラカーンに従うレプラクはすべて殉死するのが普通です（時に例外はあります）。巣長、副官、親衛隊は直属のレプラクは持ちません（これも例外はあります）。

現在、ズダイ・ツァには全部で10の巣があります。それぞれの巣には、少ないところで１００人、多いところで５００人ほどのレプラカーンが暮らしています。レプラクは、少なくともその10倍はいます。

ただし、聖地ヴ・リルの巣だけは例外です。この巣はレプラカーンの宗教的儀式のすべてを司どっており、レプラクは1匹も存在しません。30人ほどの高位のレプラカーンが絶えず儀式を取り行なっており、巡礼してきたレプラカーンが交替で身のまわりの世話をしています。

巣よりも小規模な穴（ガイ）は、それぞれの巣を取り巻く村のようなもので、数人のレプラカーンと、その数十倍のレプラク・オイが暮らしています。穴はレプラカーンたちの唯一の食料である蜜を作るためのもので、レプラク・レアやレプラク・トルクはいないのが普通です（敵対的な国家に隣接する穴は、レプラク・トルクが守っていることもあります）。

穴は最寄りの巣の副官（ズドオイ）に帰属することになっています。したがって穴に住むレプラカーンは全員が同格なのですが、便宜上、最年長の者が穴長（ガイリラ）として指揮を取る習慣になっています。

ズダイ・ツァの周辺

すでに述べたように、ズダイ・ツァは四方を海と異種族に囲まれています。海はともかく、東西と南の異種族は、常にレプラカーンと対立関係にあります。これは、増えすぎたレプラクの調節を戦争によって行なうというレプラカーンの習慣のためです。ボジュライの秘儀によって人口調節が可能になった今も、老化したレプラクを始末するために近隣の異種族を攻撃するというのが日常茶飯事なのです。古エルフやドワーフたちの努力の結果、定期的な交易がス・ミナおよびアグル・ラで行なわれていますが、そうしたこともレプラカーンの気まぐれな攻撃を防ぐ役には立っていません。

ズダイ・ツァの西に位置するドワーフは、ドルム王家が支配する王国になっています。山脈の西端および海岸までの平地を領土とする小国家で、旧帝国が崩壊したときに山脈で暮らしていたドワーフたちによって建国されました。王国の西方にはフェルパーを中心とする連合国家があり、ドルム王国とは中立関係にあります。ドワーフはス・ミナの巣と定期的な交易（レプラカーンの蜜と交換に金属製品を渡すのが主）を行なっています。また、魔法のアイテムの原料を入手するためにドルの荒地に入りこむこともあります（レプラカーンに発見されれば、戦闘になるのが普通でしょう）。

ズダイ・ツァの南の山脈には、西端を除く全域に古エルフが散在しています。彼らはカラド・ツァが誕生したときに作られたエルフの原型の血をもっとも色濃く引い

ており、旧帝国の崩壊後に王国を築いたエルフ（エセルナートのエルフの祖先）とは別の種族と言えるほど異なっています。古エルフは機械文明を完全に排し、高度な魔法文明の残滓をなんとかして継承し続けようとしています。このため、ドワーフの王国やヒノモトとはまったく国交がありません。

レプラカーンとは、アグル・ラの巣を中心に交易（ドルの荒地に産する魔法の石と交換に、種々の薬品や香料を渡す）を行なっています。

ズダイ・ツァの南東、ズヌ・ハァ川の河口から南に広がる平地には、ヒノモトの東方総督府が置かれています。レプラカーンとはいまなお交戦状態にあり、国境線は流動的です。ズレ・ゴアはヒノモトを食い止めるために100年ほど前に作られた新しい巣です。ヒノモト側はレプラカーンの蜜を求めて絶えずズレ・ゴア周辺の穴を襲撃していますが、ここ100年は大規模な戦闘は起こっていません。

こうした四方の国家とは別にズダイ・ツァは国内にも問題を抱えています。ドルの荒地に住むドル族です。ドルは旧帝国の人類の末裔なのですが、荒地の鉱物に含まれる強い魔法のエネルギーによって、肉体的・精神的に大きく変化してしまっています。ドルは肉体は優れているものの、知性は低く、きわめて兇暴です。ドルが荒地の外に出ることはあまりありませんが、食料や蜜を求めてレプラカーンの穴を襲撃することもあります。なお、若干の知性を保っているドルの一族は、荒地に入ることができないレプラカーンのために魔法の鉱物を採取し、食料と交換しています。

レプラカーンの生活

レプラカーンの生活を考えるとき、トフクの蜜のことを忘れることはできません。トフクとは牧草を食べて育ったレプラク・オイが腹から分泌した乳白色の液体に、ボナの樹の樹液を混ぜ、発酵させた飲み物です。トフクはたいへん栄養価が高く、各種ミネラル、ビタミンを豊富に含む完全食品であり、レプラカーンは、トフク以外の食料はまったく口にしません（たとえ食べても、消化できません）。1匹のレプラク・オイは大量の牧草を消費してわずかなトフクを分泌するだけですから、レプラカーンの人口はきわめて厳しい制限を受けているわけです。

レプラカーンの社会では、完全な分業が行なわれています。牧草を刈り、ボナの樹液を集め、巣穴を整備し、衣類や道具を作り、子供を産むのがすべてレプラク・レアの仕事ですが、1匹のレプラク・レアがふたつ以上の作業に従事することはありません。レプラク・オイは、運ばれてきた牧草を食べてただ黙々とトフクの原料を分泌し続ける者と、トフクの発酵を促すために蜜をかきまぜ続ける係とに分かれます（若いあいだは混ぜ係、五歳を過ぎると分泌係になるのが一般的）。そうした作業を指図する頭脳がレプラカーン、その頭脳を守る兵士がレプラク・トルクというのが、レプラカーン社会の分業体制なのです。

ところで、レプラカーンには欠くことのできない完全食品であるトフクですが、レプラカーン以外の種族が摂取すると深刻な副作用がもたらされます。いったんトフクを口にしてしまった者は、二度とトフクなしで生きていけない体になってしまうのです。トフクを飲んだ者が3日以上トフクを摂取しないでいると、激しい腹痛と嘔吐に見舞われます。特に問題なのは、体が水分を受けつけなくなることです。いくら水を飲んでも、まったく吸収することなく吐いてしまい、やがて渇き死んでしまうのです。治療法はただひとつ、トフクを摂取することだけです。技能ポイントによる奇跡で治療することは可能ですが、2点消費しなければなりません。

こうしたトフクの副作用は、人間、エルフ、ドワーフに特有のものです。ノームやホビットは、トフクを摂取しても単に栄養となるだけで、副作用はありません。

すでに知られているように、レプラカーンはすべて魔術師としての能力を持っています。そして、魔術師系の呪文を封じたマジック・アイテムを生産する初歩的な技術を持っています。ドルとの交易で手に入る特殊な鉱物を原料に、こうしたアイテムを作りだすのです。また、武器や道具などの加工も行なっています（しかし、金属精練技術が低いため、武器のほとんどはマイナス一のレベルです）。近年、トフクの中毒になったエルフ、ドワーフが増えるに従って、レプラカーンに有利な交易を行なうことが可能になりはじめ、こうした生産は行なわれなくなりつつあります。ズダイ・ツァに、大きな変化の時が訪れようとしているのです。

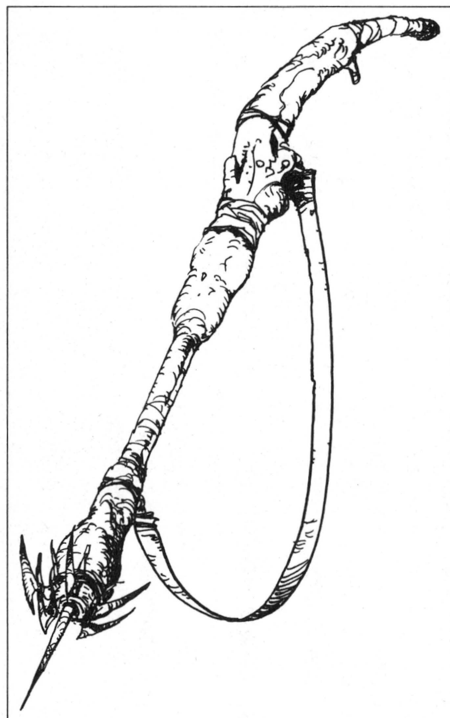


ズダイ・ツァのマジック・アイテム

真ウィズの世界には、数えきれないほどの種類のマジック・アイテムが存在します。ドワーフの高度な治金技術によって作りだされた強力な武器や防具。さまざまな呪文を封じこめたポーションやスクロール。世界にひとつしかないユニークなアイテム。旧帝国の遺跡に眠っている謎めいたアイテム……

そうしたさまざまなアイテムの中から、ズダイ・ツァを旅する冒険者が目にするであろう魔法のアイテムをいくつか紹介してみることにしましょう。

エイスババイル



★外見

長さ1メートルほどの棒の先端に何本もの棘がついています。棒は中空で、中に仕込まれた金属製の針が、さらに40センチほど飛びだします。

★作製

レプラカーンの巣なら、どこでも作られています。

★パワー

スババイルを操るための道具です。棘をスババイルの関節にひっかけ、針を神経節に突き刺して操縦します。スババイルだけでなく、さまざまな大型昆虫を操ることができますが、1種類の昆虫の操縦法を学ぶには、技能ポイントを1点消費しなければなりません。野性の昆虫を操ろうと思ったら、一対一の戦闘で相手を倒したうえ、技能ポイントを2点消費して復活・服従させなければなりません。

いざという場合、針を発射して武器にすることもできます。射程は8、ダメージは1D10＋1です。

★価格と重量

1本が500GP、2キロです（2本持たないと役に立ちません）。

サルガの操り人形



★外見

古エルフの形の、身長80センチほどの木製の人形です。たいへん軽く、鮮やかな染料で顔や衣類が描かれています。手や足、首などの関節を動かすことができます。

★作製

ズダイ・ツァの森で暮らす古エルフのうちのいくつかの部族で、この操り人形を作りだす秘儀が知られています。部族に伝わる超能力の最強のもので、サルガの木から切りだした人形をエルフの魂の受け皿に作りかえるのです。

サルガの操り人形は、ズダイ・ツァ全域で、全部で20体ほど存在します。ひとつの部族が複数の人形を持つことはありません。

★パワー

サルガの操り人形には、強力な魔力を持つ魂が封じられています。ふだん、この魂は深い眠りについていますが、古エルフ（ないしエルフ）の生血に人形が浸されると目覚めます。目覚めた操り人形は、部族のために的確な助言をしてくれたり、魂が知っている魔術師呪文や部族超能力を操ったりします。そして、次の日になると魂は昇天し（生きているエルフの魂が封じられていた場合は、もとの肉体に戻る）、人形はただの木の人形になってしまいます。

魂が封じられていない人形を、古エルフ（ないしエルフ）の生血に浸すと、その血の持主の魂が人形に封じられてしまいます（本人がまだ生きている場合、肉体は植物人間状態になります）。魂が封じられているか、そうでないかを見分けることができるのは、サルガの操り人形を作ることができる古エルフだけです。

★価格と重量

サルガの操り人形を買うことはできませんが、奪われた人形を正当な所有者のもとに届ければ、その部族は可能な限りの援助をしてくれるでしょう。重量は約3キロです。

ドルの爪



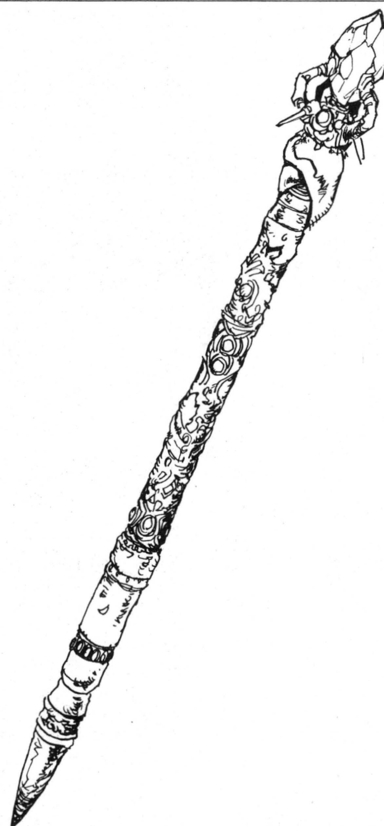
★外見
　長さ約5センチの鉤爪です。ふつう、根元に穴をあけて20個を1本の紐に通し、首飾りになっています。

★作製
　生きているドルの爪をすべて引きはがし、そのうえでドルの生命を断つことで魔力が封じられます。作製者には特殊な技能は必要でなく、生きたドルがいれば誰にでも作ることができます。
　ズダイ・ツァ地方では、ドワーフの邪悪な部族が生産しています。ただし、ドルの爪を持っているキャラクターは、ドル族からは敵とみなされるので注意してください。

★パワー
　ドルの爪には、殺されたドルの怨念が封じられています。このため、ドルの爪を削った粉にはきわめて強い毒性があります。ドルの爪を服用した者はやがて激しい頭痛を感じ、思考力が低下します。頭痛は日を追うごとに激しくなります。毎日生命力×4倍チェックを行ない、失敗すると知恵が1ポイント減少していきます。この作用は、ラテュモフィスで直すことはできません。マハマンの四番なら知恵の減少を食い止めることはできますが、減少した知恵を回復することはできません。
　減少した知恵を回復するには、その爪のもともとの持ち主であるドルの怨念を断たなければなりません。そのためには、アンデッドとなっているドル（ナイトストーカーになることがもっとも多いようです）をディスペルするか、あるいは爪を剝いだ犯人（ドルの爪を持っているものとは限りません）を殺すことです。

★価格と重量
　ドルの爪は、ドワーフの村を根気よく探していれば、やがて見つかるでしょう。標準価格は1万GP、重量は0.1キロです。

デリスタワンド



★外見
　長さ50センチほどの棒で、上端には青ないし赤の透き通った宝石がはめこまれています。下端は細くとがっており、地面に突き刺せるようになっています。

★作製
　ズダイ・ツァ南部の森林で暮らす古エルフの一部族、シャフィアライ部族がデリスタワンドを作る技術を持っています。ワンドの特殊な宝石がドルの荒地でしか手に入らないので、せいぜい年間5本ほどしか作られていません。

★パワー
　このワンドを持つキャラクターは、デリスタを唱えることができます。この場合、使用するごとに10パーセント（青の宝石なら5パーセント）の確率で宝石が破裂して、持ち主に1D10のダメージ（青なら2D10）、ワンドは使えなくなります。
　あるいは、このワンドを地面に突き刺して、呪文障壁を作りだすこともできます。ワンドを中心に（マスの中央ではなく、自分がいるマスの四隅のどこかに突き刺してください）4マス×4マスの範囲が障壁に包まれ、外からの攻撃的な呪文はまったく受けつけなくなります。中から外に呪文をかけるのは自由です。この場合、毎戦闘ラウンドの開始時ごとに10パーセント（青なら5パーセント）の確率で壊れてしまいます。このとき、ワンドに接する4マスにいるキャラクターは、2D10（青なら4D10）のダメージを受けます。

★価格と重量
　デリスタワンドは、シャフィアライ部族の村に行けば、赤を10万GP、青を25万GPで売っています。また、村を守るためにデリスタワンドを1本だけ持っている古エルフの部族も少なくありません。重量は0.55キロです。

真ウィザードリィRPG正誤表

おわび

真ウィザードリィRPGの基本システムが出版されてからほぼ1年がたちました。おかげさまで版を重ねることができたのですが、その過程で、かなりたくさんのミスが発覚してきました（ごめんなさい）。そうしたミスの山を、この場を借りて発表させていただくことにします。どうぞみなさん、基本システムと赤ペンを手元に用意して、ガンガン間違いを直していってください。

●2頁左28行
誤：考えてもらえれは
正：考えてもらえれば

●3頁左32行
誤：よしエキサイティング
正：よりエキサイティング

●5頁6行（魔術師系レベル2）
追加：デスト／ボラツ

●5頁11行（魔術師系レベル5）
誤：バルコツ
正：バコルツ

●5頁16行（魔術師系レベル7）
誤：モウグーウツ
正：モウクシウツ

●5頁19行（僧侶系レベル1）
誤：ボルフィック
正：ポーフィック

●5頁23行（僧侶系レベル3）
誤：マシニト
正：マニミト

●5頁29行（僧侶系レベル7）
誤：カドルド
正：カドルト

●6頁7行（モンスター）
誤：155〜192P
正：153〜192P

●6頁24・25・26行
誤：〜〜，Ine．
正：〜〜，Inc．

●10頁1行
誤：マスター「大グモだ。
正：マスター「オーガーだ。

●12頁文末
追加：のを『ランダム・エンカウンター』と呼ぶ

●18頁文末
追加：⑮その他の欄を埋め、キャラクター・シートを完成させる。

●23頁右6行（体力の説明）
誤：倍率はマスターが
正：難易度はマスターが

●26頁、盗賊の特性値上昇
誤：体力＋10％、生命力＋5％
正：敏捷度＋10％、幸運度＋5％

●29頁、持続力の説明の5行目
誤：あらゆる判定の
正：D100を使ったあらゆる判定の

●29頁、持続力の説明の文末
追加：続けることができる時間（分）を表わします。

●32頁右
削除：【不意討ち】の項目を削除してください（37頁と重複しています）。

●36頁、追跡の項
追加：ただし、足跡が古いと難易度は低下します（だいたい、1日ごとに1倍）。

●37頁右2行
誤：遭遇時の反応を決める
正：遭遇時、不意討ちを判定する

●38頁、言語
誤：レプラカーン語
正：レプラカーン語（会話）

●39頁、出自表（以下に変更）

01〜35	農民	2D100＋20GP
36〜40	水夫	1D10×30GP
41〜50	職人	2D100＋50GP
51〜70	商人	2D100＋100GP
71〜79	戦士	1D100×3GP
80〜88	魔術師	2D100＋200GP
89〜97	僧侶	2D100＋200GP
98、99	下級貴族	D100×D10×2GP
100	中級貴族	D100×D100GP

●40頁、囲み記事の名前
誤：リューフェル・クランドック
正：リューフェル・グランドック

●44頁、経験点表（魔術師の2レベル）
誤：1000
正：1100

●44頁、経験点表（魔術師の7レベル）
誤：32200
正：35200

●44頁、経験点表（僧侶の11レベル）
誤：573000
正：537000

●47頁左、第2段落3行目
誤：4レベルの忍者は
正：5レベルの忍者は

●47頁右、7行目
誤：8レベルで天井を這う
正：7レベルで天井を這う

●57頁右、18・20行
誤：マポルフィック
正：マポーフィック

●61頁左18行
誤：②1マス移動し
正：②移動力の半分（端数は切り上げ。移動力3なら2マス）以内移動し

●61頁右4行
誤：④2マス以内の移動で
正：④移動力の半分（端数切り上げ）以内の移動で

●61頁右11行（行動の⑩）
誤：あるいは2マス以内で移動
正：あるいは移動力の半分（端数切り上げ）以内移動

●61頁右14行
誤：⑫2マス以内で移動し、
正：⑫移動力の半分（端数切り上げ）以内移動し、

●66頁、射撃の攻撃可能範囲
誤：○○○○○○○
○○○○○○○
○○○→○○○
×××××××
正：○○○○○○○
○○○○○○○
×××→×××
×××××××

●67頁左22行
誤：僧侶のレベルを加えて
正：僧侶（ないし司教、君主）のレベルを加えて

●67頁右16行
誤：10マスより遠く離れた
正：（5＋キャラクターの経験レベル）マスより遠く離れた

●68頁右6〜12行
誤：交代を行なうと決めたら、両者のうち敏捷度が高い方のキャラクターの順番に、交代が行なわれます。交代を行なったキャラクターは、どちらもそのラウンドには何もできません。
正：交代を行なう場合、どちらか一方のキャラクターは、積極的に交代に専念しなければなりません（他の行動を取ることはできません）。しかし、その交代の相手は、自分の行動順にふつうに行動することができます。

●69頁右10行
誤：3.3⑦項、および
正：3.2⑦項、および

●79頁右13行
誤：術者から40マスの範囲
正：術者から（5＋経験レベル）

マスの範囲
●79頁右末尾
誤：（3.3⑦、2.1⑨を参照）
誤：（3.2⑦、2.1⑨を参照）
●80頁左4行
誤：有効距離が40マス
正：有効距離が(5＋経験レベル)マス
●83頁、カティノの3行目
誤：眠っているへの攻撃
正：眠っている者への攻撃
●83頁、カティノの4行目
誤：2倍にはらないし
正：2倍にはならないし
●83頁、モーリスの習得率
誤：習得率 50
正：習得率 60
●84頁、デュマスの呪文形式
誤：形式 非戦闘
正：形式 常時
●88頁、ツァリク
誤：形式 戦闘
回避 0
習得率 50
正：形式 ダメージ
回避 知恵×1
習得率 20
●88頁、ロクド
誤：形式 ダメージ
効果範囲 1×2
回避 知恵×1
習得率 100
正：形式 戦闘
効果範囲 1×5
回避 知恵×6
習得率 20
●89頁、マダルトの2行目
誤：8D8のダメージ
正：6D10のダメージ
●90頁、ラダルトの習得率
誤：習得率 100
正：習得率 70
●94頁、ボルフィック
誤：ボルフィック
正：ポーフィック
●94頁、カタナの習得率
誤：習得率 50
正：習得率 40
●98頁、バマツの2行目
誤：ACが4下がる……まとめて8も下がります。
正：ACが3下がる……まとめて6も下がります。
●98頁、マミニト
誤：マミニト
正：マニミト
●99頁、マポーフィックの4行目
誤：下げてくれますます。
正：下げてくれます。
●101頁、ラミニト
誤：ラミニト
正：ラニミト
●104頁、リセット
誤：リセット
正：リセツト
●146頁右、下から6行目
誤：マポルフィック
正：マポーフィック
●152頁右10行の後に挿入
追加：【罠設置5】では、難易度3～7倍（盗賊・忍者は0～7倍）の罠を設置できます。
●157頁、経験点表
誤：40、60、100、125、200、250、350、400、600、700、＋150
正：40、60、100、150、200、250、300、400、550、700、＋200
●157頁右下から8行目
誤：（3.3⑦項、および
正：（3.2⑦項、および
●158頁右、飛行の項
誤：3.4②項を参照
正：3.3②項を参照
●164頁、ハーピーのダメージ
誤：8
正：1D8
●168頁、ワー・ベアーの敏捷度
誤：1D6＋1
正：2D6＋1
●172頁、ワー・ラットのHP
誤：4D6＋5
正：4D6＋15
●176頁、ヘルハウンド
誤：ディスペル値 40
正：ディスペル値 －
●177頁、ブリーブのHP
誤：1D20＋30
正：2D20＋30
●186頁、ポイズン・ジャイアント
誤：HP 3D10＋50
攻撃回数 1
正：HP 4D10＋50
攻撃回数 2
●188頁、ブロッブ
誤：AC 10
正：AC 1
●189頁、ファイアー・ドラゴン
誤：経験点 1000
正：経験点 1500
●190頁、アイアン・ゴーレム
誤：AC 1
正：AC －7
●190頁、ゴールド・ドラゴン
誤：AC －2
正：AC －9
●191頁、ライカーガス
誤：敏捷度 1D6＋6
正：敏捷度 1D6＋12
●256頁、種族表
人間のその他に【柔軟1】を追加してください
●257頁、職業表の必要条件に、以下を追加してください。
侍：体力15、知恵11、生命力14、敏捷度10
君主：体力15、信仰心12、生命力15、敏捷度14
司教：知恵12、信仰心12
忍者：体力15、生命力15、敏捷度17、幸運度17
●259頁、言語表
誤：レプラカーン語
正：レプラカーン語（会話）
●260頁、技能表の罠設置
誤：5レベルが－8
正：5レベルが8
●264頁、呪文表の5行目
誤：ボルフィック
正：ポーフィック
●264頁、呪文表のカツ
誤：形式 非戦闘
正：形式 常時
●264頁、呪文表のトキ
誤：形式 常時
正：形式 戦闘
●269頁、特性値の8行目に追加
追加：50才～59才の間、1年が経過するたびごとに特性値が1ポイント減少。
●284～285頁、モンスター表のデータを以下に変更してください。
★No.2 クリーピング・コイン
ダメージ：1 移動力：1
★No.8 アンデッド・コボルト
AC：6
★No.21 ピクシー
呪文：M2
★No.47 アタック・ドッグ
HP：4D8＋15
★No.50 ドラゴン・パピー
特殊能力：ブレス
★No.51 ワーウルフ
移動力：3／4
★No.69 オーガー・ロード
攻撃：3 呪文：M2
★No.74 ヒドラ
経験点：1500
★No.93 エアジャイアント
HP：2D100＋100
★No.94 フラック
HP：1D100＋100
★No.98 ライカーガス
呪文：M6

真ウィズの館

1号の詰めウィズの解答が来ない……。

思うに、モンスター側の行動指針をもっとはっきり書いておくべきだったんでしょうね。『モンスター側は、最善と思われる行動を選択する』っていうように。そうでないと、ファンブルになると分かって攻撃する馬鹿はいないわけで、お互いに手が出せなくなっちゃうわけです。まあ、そうした『紛れ』も含めて、読者のみなさんがどのような戦術を立ててくれるかが知りたかっただけなんですけどね。まあ、要するに、『正解』の存在しない問題を出した佐脇が悪いわけです。とにかく、解答が届かないので、優秀賞の発表もなし。いまならまだ間に合います。賞品が手に入る確率の高さにつられて、どんどん応募してみてください。

と言った舌の根も渇かないうちに、またぞろ『正解』のない問題を出してみたいと思います。ただし、今回はずっと簡単な問題にしますね。いわゆる『あなたならどうする？』パターンの問題です。以下の文章をじっくり読んで、設問に答えてみてください。

あなたならどうする？

あなたはエセルナートで生まれ育った冒険者だ。かつては僧侶だったのだが、せっせと怪物倒しに専念したおかげで、ふと気づくとマディのレベルまで呪文をマスターしていた。次の呪文を修得するまでは、あと80万点ほど経験点を稼がなきゃならない。それにたいしてありがたみのある呪文は残ってないということで、あなたは思いきって転職してしまった。レベルが1に戻ったおかげでどんどん経験レベルが上がり、減ったぶん能力値もたちまち元に戻ってくれた。新しい呪文も着実に修得して、これまでに知っていたものより破壊力のあるダメージ呪文も手に入った。なによりありがたいのは技能ポイントがどんどん増えて行くことだ。おかげで、前から取っていたある技能は、とうとう5レベルにまで達してしまったぐらいだ。

そんなある日、あなたはリルガミン市長の甘言に騙されて、帰れるあてのまったくない冒険に出発する羽目になってしまった。気心の知れた仲間と一緒なのは心強いが、だからといって行き先の分からない一方通行のテレポーターに飛びこむなんて、まともな神経のある者だったらとてもできない暴挙だろう。ところが、その暴挙の挑む者が10人もいるというのだから驚きだ。それも、最初に送りこまれたグループが戻ってこないというのに……。まあ、刺激のない人生を送るぐらいなら死んだ方がまし、という馬鹿な連中が１０人揃ったわけだ。

ありがたいことに、テレポーターの行き先は空の上でも地の底でもない、なんの変哲もない洞窟だった。呼吸も苦しくなければ、気温も……ちょっとヒヤッとしているものの、耐えられないほどではない。

洞窟から外に出ると、そこは巨大な樹木が鬱蒼と茂る森林だった。

そこであなたは、いきなりたいへんな光景を目にすることになった。小さなサルのような動物が、巨大なウシのような動物に追いかけられているのだ。

サルは身長が1メートルほど、直立して2本の足で走っている。腕は4本あり、体の前を向いている2本の腕には、小さな水晶球のようなものを抱えている。体の後ろを向いている腕には、魔法のロッドのようなものを持っている。

ウシは、頭から尻尾の先までだと5メートルはあるかという大物だ。頭に生えた2本の湾曲した角からは、青白い火花がパチパチと飛んでいる。しかも、何か言葉のようなものを喚いている口からは、火花のようなものがちょろちょろと見え隠れしている。

サルのような動物が、あの水晶を盗んだのだろうか？ それとも、ウシの方が奪おうとしているのだろうか？ あなたがそう考えた刹那、異邦人の存在に気づいたサルが、あなたたちの方向に進路を変えた。キーキーとあわれっぽい声を出しながら、あなたに向かって一直線に走ってくる。ウシの方は、あなたたち見て一瞬ビクリとしたが、サルを追うことをやめはしなかった。

2匹のスピードからすると、あと30秒もすれば、サルはあなたのところに着くだろう。そして、ほぼ同時にウシがサルに追いつくにちがいない。

それだけのことを説明したゲームマスターは、戦闘ラウンドに入ったので行動を決めろ、と言ってきた。まずはあなたたち6人を配置させ、それからモンスター2匹を配置する。あなたたちが護衛している探険隊のメンバーは、今回は何もしないということで、マップには配置されなかった。

B									
	A						3		
					3		4		
				1				5	
				2			6		

A：サルのような動物
B：ウシのような動物
1〜6：あなたたち

設問

★あなたの職業と性格、戦闘マップでの番号（どの位置に立っているか）を教えてください。
★あなたが第1ラウンドに取る行動を教えてください。
★この戦闘（?）の結末を教えてください。

以上3つの設問の答えがはっきり分かりさえすれば、形式は問いません。単に『答1：侍、善良、1番。答2：……』でもかまいませんし、小説やリプレイ風でもかまいません。ただし、８００字を越える解答は無効とします。

もちろん、この問題に正解などありません。ただし、以上の説明文と矛盾する解答は、誤答として失格になります。誤答でないもののなかから、もっともおもしろい（これは佐脇の主観によります）ものをいくつか表彰します。どしどしご応募ください。

次回予告

レプラカーンに騙されてトフクを飲まされてしまったアルサムたちは、無事に古エルフの村にたどりつくことができるのか？ 古エルフたちの反応は？ 一行は、トフクを口にして生き延びることができるのだろうか？

などなどの謎をはらみつつ、アルサム日記は第3話に突入。次回はちょっとシナリオ風だ。ズダイ・ツァ紀行では、ドルの生態について徹底解剖。もちろん、アイテム紹介や真クィズも続く（はず）。

そしてそして、ズダイ・ツァでの冒険を詳説するリプレイがスタート！ こいつを読めば、真ウィズビギナーのあなたも、たちまちテーブルトークRPGの魅力を体感できるぞ！

といった景気のいい話が無事に走るかどうかは……読者のみなさまの投稿次第！ クイズの解答はもちろん、古エルフや新アイテム、モンスター、新技能なんかのデータも、首を長くして待ってます。1枚のハガキに全部まとめて書いたってかまいませんよ～（読める字ならね）。

葉書（もちろん封書でもOK）の宛て先は目次を参照してほしい。もちろん係の名前は『真ウィズの館』係です。よろしくお願いします。ではでは、次号も真ウィズの館をよろしく！ リプレイもはじまるからね。

ロスト・ラビリンス

失われた迷宮

第2回



作 川又千秋

画 横山宏

ロサンゼルスの雑踏をはなれ、心ならずもアマゾンの奥地、ポルト・エルドラドへと向かうことになったタクロウとマッキイ。トランジットで立ち寄ったリオデジャネイロの空港で、一計を案ずるが……。

ロスト・ラビリンス

失われた迷宮

前回までのあらすじ

東和学院〈冒険部〉出身のマッキイくんと、タクロウ先輩。自慢の語学力と企画力を武器に、二人は数々の海外特派をこなしてきた。そんなある日、ひょんなことから雑誌〈VOLT〉の仕事を受け、アマゾン奥地へと旅立つことになる。目指すはポルト・エルドラド。特派員が三人も行方不明になったという地で、彼らを待つものは何か。

ZONE―2 黄金郷伝説

1

ロサンゼルスから――

ひと晩かかって到着したリオデジャネイロ、ガレオン国際空港は、陽気な旅行者の群れでごったがえしていた。

なにしろ！

ここは、世界中の観光客が憧れる最高級リゾート・シティである。

コパカバーナ、イパネマ、レブロン……といった日本でも有名なビーチには、江ノ島あたりじゃ、まず、お目にかかることのできない完璧なボディラインのカリオカ娘たちが、小麦色の肌もあらわに闊歩しているのである。

美女の人工密度では世界一と言われる海岸線が、クルマで、ほんの四、五〇分の距離に広がっているのだ。

ええい、くそッ！

おまけに、外はドピーカンの上天気。

「マッキイくん……」

入国審査を無事に終え、国内線乗り継ぎの待合い室へ向かう途中――

またもや、例の猫なで声で、タクロウがつぶやいた。

「たとえば、だよ……ここで、オレたちが、間違って、マナウス行きの便に乗れなかったとする……すると、いったい、どうなるかな？」

「どうなる……って、そりゃ、マズイですよ、やっぱ！」

驚いて、ぼくは言い返した。

タクロウのたくらみは、じゅうぶんに想像がつく。

だからこそ――

ぼくは、あわてた。

「だって、マナウスへ着いたら、すぐ、現地のエージェントへ連絡することになってますからね。なのに、ぼくらが到着しないとなると……」

「ったく、もう！　おまえは、融通のきかんヤツだな。ナニも、マナウスに行かないって言ってるんじゃないぜ。ただ、飛行機に乗り損なったことにして、だな……一日か二日、リオで、ちょいとばかり休養できないか……と、その方法を考えてるんじゃないか」

「でも、先輩！　ぼくらの立場としては、そんなわけにも……」

「ったく、もう！　そんなわけに、いくかいかないか、試してみろよ」

タクロウが言いつのる。

「まず、だ……明日か、あさってのマナウス行きの便に空席があるかどうかを確かめる。で、もし、都合のいい飛行機が見つかったら、いま持ってるチケットをキャンセルして、予約を入れ直すのさ。なーに、軍資金は、たっぷり、あるんだ。とりあえず、コパカバーナあたりのホテルに落ち着いて、それから、頃合を見計らって、VOLTのロサンゼルス支局に電話を入れる。

そして、こんな風に説明するんだ……いいか？　慣れない空港で迷ってしまって、飛行機を乗り過ごした。しかし、すぐに別便を手配したので、心配ない。予定より少し遅れるが、取材は、きっちり、こなしますと言やあ、向こうだって納得するだろうよ。どうだ？　名案だと思わないか？」

「うーん……」

ぼくは、頭を抱えた。

しかし、一度言い出したらきかないのがタクロウである。しかたがない。

「じゃあ……一応、空席の状況を確かめてみましょうか」

「そう！　それでこそ、マッキイくんだ。本場カリフォルニア仕込みのアメリカニッシュで、ひとつ、頼む！」

ナニかというと、〝本場仕込み〟が飛び出す。

もともと、ぼくが、タクロウのアシスタントとして目をつけられた最大の理由が、そこにあるのだから、いまさら文句を言ってもはじまらない。とにかく、彼の専属アシとしては、指示に従うしかないのだ。

ぼくは、重いカメラ機材を担いだまま、ヴァリグ・ブラジル航空のチケット・カウンターめざして、歩きだした。

もう、すっかり、ホリデイ気分のタクロウが、ニタニタしながら、ついてくる。

と――

そこで、いきなり、うしろから声をかけられた。

「あー、ちょと、待てください。あなたたち……トンダバヤシさんと、マキムラさんね？」

妙なアクセントだが、たしかに日本語である。

「え？　はい、そうですけど」

振り向いたそこに、すらりと背の高い金髪美女が立っていた。

身長一八〇センチ以上か？　それに、五センチを超えるハイヒールをはいているから、見上げるような位置に、彫りの深い大理石のような美貌が浮かんでいる。

ぼくらは、しばし、呆然――

「ああ、よかった！　どうやら、間に合ったようね」

見事なスタイルを、かっちりした仕立てのスーツで包んだ彼女は、妖艶な笑みをぼくらに向けた。

そして、続けた。

「あのね、あたし、ハナコ・ラウレンティス、いいます。日系四世で、日本語、少しできますね。それで、VOLTマガジン南米支局の特約通信員、やってますよ。今日は、ロスエインジェルスの支局長さんに、あなたたちの案内を頼まれて、ここで、待ってましたね」

日系四世？
どこが！
まるで、そうは見えない。
彼女の場合、いわゆる、その……日系の遺伝子は、三代の間に、すっかり、どこかへ影を潜めてしまったようだ。
それは、ともかく――
「は……そうですか。わざわざ……すいません。でも、たしか、リオには、誰も迎えに来ないはずじゃあ……」
「アハ！ そう。でも、ロスの支局長さん、とても、心配症のヒトよ。あなたたち、ブラジル、はじめてね？ 空港で迷って、マナウス便に乗り損なうかもしれないから、案内してやって欲しいと、あたし、頼まれたよ。オーケイ？」
「は、はァ……」
「それで、あなたたち、ここで、ナニしてますか？ トランジットの待合い室は、このフロアと違う場所ね。どうやら……アハーン！ あなたたち、やっぱり、あたしが来なかったら、迷子になるつもりだったみたいね。違うか？」
ったく、もう！
タクロウの名案とやらは、すっかり、お見通しだったようだ。
「さあ！ あなたたち、急がないと、いけないよ。そろそろ、マナウス便のチェックイン、はじまりますね」
われわれを、はるか高みから見下ろして、ハナコ・ラウレンティスは、日本語をポンポンと連発する。
「そう！ その前に、空港の両替所で、ドルをいくらか、クロゼイロに交換しておいた方が、いいよ。パスポート提示すれば、ツーリスト・レートでオーケイね。闇の交換屋さん、たくさんいるけど、それ、とても危険。ドルや円、たくさん見せると、すぐ、ピストル出して、ズドン！ よ。だから、あたしの言うとおりに、ね？ ついてらっしゃい」
否も応もない。
ぼくらは、主人に叱られた小犬よろしくシッポを巻いて、金髪美女の命令に従うしかなかったのである。

2

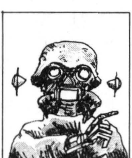
なにせ、ブラジルは広い。イヤになるほど、広いのである。
その面積は、日本の二十三倍――
南米大陸の約半分……世界中の陸地の、およそ十六分の一が、ブラジルと呼ばれる国家で占められているのだ。
リオデジャネイロを離陸したヴァリグ航空のマクドネル・ダグラスDC–10は、見渡す限りの樹海上空を、五時間近く飛び続けて、やっと、マナウス郊外のエデュアルド・ゴメス空港に到着した。
タクロウは、もう、すっかり、むくれていて、口もきかない。
ぼくの方も、疲労が十倍にふくらんだ感じで、重い荷物をかかえ、のろのろとバゲージ・クレイムを出た。
とにかく――
電話だ。VOLTのロス支局で指示されたナンバーに連絡を入れると、三〇分ほど待たされて、エージェントを名乗る男が空港にやってきた。
「ボア・タールデ、セニョール！ お疲れさんね。はいはい！ ロスアンジェルスから、テレックスもらって、みんな手配済みよ。すぐ、ホテルに案内できるね」
ポルトガル語まじりの下手くそな英語で、彼は続けた。
「それで、あなたたち、ポルト・エルドラドへ行くね？ はいはい、大丈夫！ どこへでも飛んでくれるエア・タクシーを、ちゃんとチャーターしてあるよ。明日の朝早く、パイロットが、ホテルまで迎えに来ることになってるね。ノー・プロブレム！ ぜんぶ、オーケイ！ わたしに、まかせて、ナニもかも安心よ」
そのエージェント氏は……なんというか、非常に怪しげな雰囲気の中年男で、まだ、日暮れ前だというのに、アルコールの臭いを、ぷんぷん漂わせていた。リオデジャネイロの出迎え嬢とは、えらい違いだ。
しかも――
空港から、薄汚いタクシーに押し込まれて連れていかれたホテルのみすぼらしさには、正直、滅入ってしまった。
部屋の窓には、一応、エアコンらしきものがついていて、猛烈な騒音をまき散らしているものの、そこから吹き出してくるのは、ほとんど熱風。
もちろん、バスはなく、ちょろちょろと水がしたたるシャワーのみ。
「おい、マッキイ！ いくらなんでも、こりゃ、ひどすぎるぜ」
タクロウが、ぷりぷり怒りだすのも、無理はない。
「もちっと、マシな宿を探して欲しいと、交渉しろよ！」
もっともな言い分だ。
ぼくも、酔っぱらいエージェントを相手に、必死で訴えた。
しかし――
相手も、さるもの。かんじんな話になると、英語が分からないふりをする。
「オー、セン・ジェイト！ わたし、困るよ。この仕事、ぎりぎりのロー・バジェットで請け負ったから、いろいろ、交渉、大変だったね。エア・タクシーのチャーター代、ヴェリイ・イクスペンシヴよ。このホテル、どこが、いけないか？ ゼイタク言ったら、キリがないよ。それに、いまから新しい宿探すの、とても面倒。明日の朝の出迎えもあるし……」
金は、こっちで払うからと言っても、彼は「知らない、困る」を連発して、肩をすくめるばかり。

ロスト・ラビリンス
失われた迷宮

著者近況



川又千秋（かわまたちあき）
6月25日の刊行を予告した『ラバウル烈風空戦録⑩〈激突篇〉』（中公Cノベルズ）が奇跡的（?）に間に合い、ほッと一息。次巻⑪〈回天篇〉も九月末刊行を予告したから、頑張らねば！



横山　宏（よこやまこう）
6月にカーイラストレーションの合同展をやりました。もちろん私は、アルファロメオがテーマ。観にいけなかった人は、ポスターとポストカードを手に入れてね。恵比寿のミスタークラフトに置いてあります。

一時は、コパカバーナの高級ホテルでくつろぐつもりになっていただけに、あまりの落差に、ぼくらは、心底、がっくりきてしまった。

しかし、ともあれ、ここは、異郷である。このエージェント氏を見限って、自分であれこれ算段しようにも、頼みの英語がどれだけ通じるか分からない。時間も、確かに遅い。あきらめるしかなさそうだった。

「……ったく、もう！　ジョウダンじゃねえぜ」

エージェント氏が、そそくさと引き上げた後、タクロウは、ぼくに当たり散らすのであった。

「オレたちを、なんだと思ってやがるんだ。え？　そうだろうがァ！　これじゃあ、取材どころか、現地へ入る前に気力喪失もいいところだ」

とかなんとか、言いながら――

その安宿の食堂で、ビールをあおり、正体の分からぬ魚料理をパクつく内に、ぼくらは、なんとはなしに、この状況になじみはじめていた。

ま……考えてみれば、危うく、ロスで路頭に迷いかけていたところを救われたのである。メシが食えて、屋根の下で眠れるだけでも有り難いと思わねば。

そう！　そうとでも思わなきゃ、やってらんないよ……というわけで、部屋へもどり、ベッドにもぐりこむや、ぼくらは、たちまち、泥のように眠りこけた。

エアコンは、唸りを上げ、相変わらず熱風を吹き出している。しかし、わざわざ起き上がって、スイッチを切る気にもなれない。エアコンを止めて、窓を開ければ、熱気ばかりか、もっと恐ろしい湿気が押し寄せてくるに決まっている。

ひたすら、がまん――

汗にまみれ……悪夢にうなされながら……それをモノともせず、ぼくらは、眠り続けた。

そう……確かに、や－な夢を、繰り返し見た……そんな記憶が、ぼんやりと残っている。

たとえば――

闇の中で巨大な怪獣に襲われて、ひと口に呑み込まれ、ぬるぬる、べとべとの食道を、大声でわめきながら、胃の中まで滑り落ちていくような……なんとも気味の悪い夢を、断片的に覚えている。

いや――

本当は、はっきり覚えていたのかもしれない。

しかし……しかし！

それらを、一度に引きちぎり、吹き飛ばすような目覚めが、翌朝、ぼくらを待っていたのだ。



3

ドン、ドン、ドン！

激しいノックの音――

続いて、銅鑼を打ち鳴らすような大声が響いてきた。

「ウェイク・アップ！　さあ、さあ！　お客さん、起きた、起きた。もう、とっくに夜は明けたぜ。ムーヴ・アウトの時間だ。出発の準備は、すんでるかね？」

英語である。しかも、相当に強い南部訛りがまじっている。

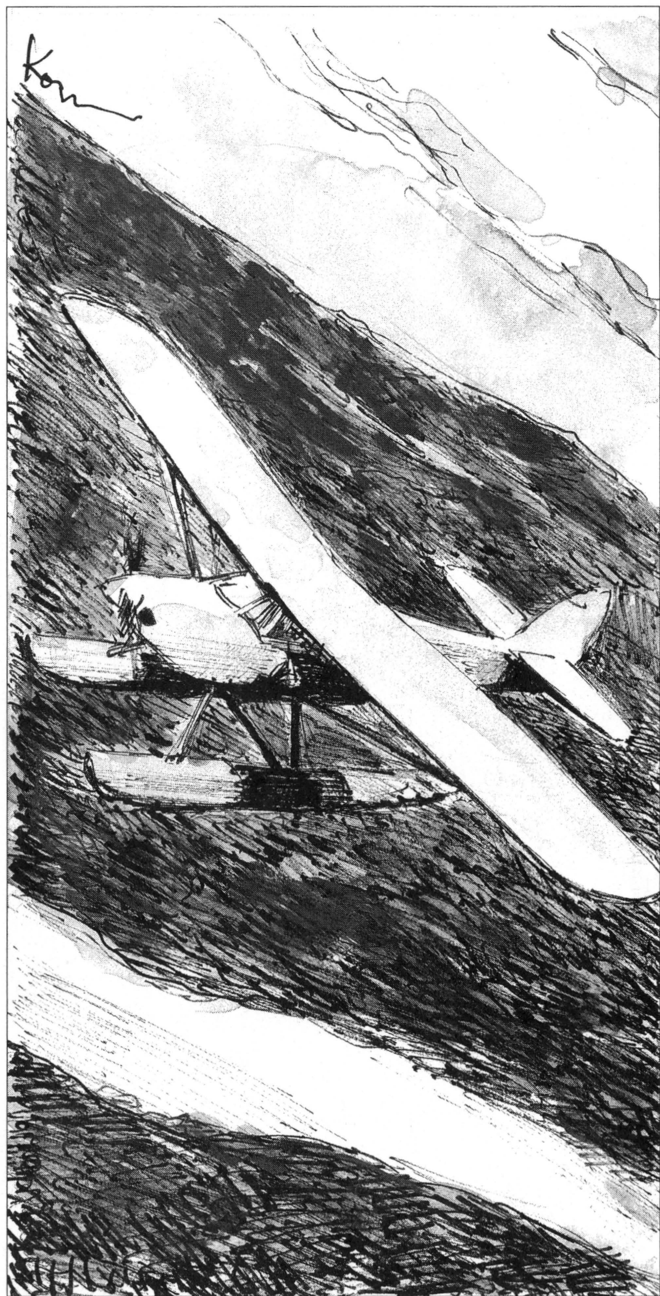
「……お、おい！　マッキイ」

ベッドの中のタクロウが、悲鳴のような声を上げた。

「なんか、怒鳴ってるヤツがいるぞ。強盗じゃないのか？」

「……あ……いえ」

のろのろ起き上がりながら、ぼくは言い返した。
「強盗じゃないみたいですよ。たぶん……エア・タクシーのパイロットが迎えに来たんだと思います」
　腕時計に目をやると、現地時間で、まだ六時ちょっと過ぎだ。確かに、朝早く迎えに来ると聞かされてはいたが、これほどとは思わなかった。
「……なにィ？　もう、そんな時間かよ……ったく、もう……ダメだ！　もう、一時間……いや、三〇分でいいから、眠らしてくれ」
　タクロウが、ぼやく。
　とにかく、ぼくはドアまで歩き、ロックを解いた。
　途端――
　それを押し開けて、毛むくじゃらの巨漢が部屋へ踏み込んできた。
「おはよう、諸君！　俺は、アマゾニア・リヴァープレーン・サーヴィスのパイロット、リック・テイラーだ。リックと呼んでくれ」
　言いながら、彼は、いきなり、ぼくの手を、むんずと摑み、めちゃくちゃに振り回した。握手をしているつもりらしい。しかし、ぼくは、肩の骨が外れるかと思った。それほどの怪力である。
「あ、あの――」
　あわてて、一歩、後退して、ぼくは問いかけた。
「あなたは、その……つまり、合衆国の出身ですか？」
「そうだ。生まれは、テキサス！　だが、ひと昔前まで、第七艦隊で、空母ミッドウェー所属のF－4ファントムに乗っていた。だから、ニッポンは、俺の第二の故郷みたいなもんさ！」
　ヒゲもじゃの巨漢は、上機嫌でわめき散らす。
「君たちは、二人とも、日本人だろ？　そうと聞いたから、この仕事を引き受ける気になったんだ。さもなきゃ、ポルト・エルドラドまで飛ぶなんて真似は……いや、まァ、それは、ともかく……」
　ゴホンと、ひとつ、せきばらいして、リックは言葉を継いだ。
「なんにしろ、懐かしいねェ、ヨコスカ……アツギ……オンリー・バーに、マッサージ・パーラー……思い出いっぱいさ。その俺が、今じゃ、ニッポンからいちばん遠い地球の裏側で暮らしてる。まったく！　運命ってのは分からんもんだ」
　彼は、まくしたてるのであった。
「それはそうと、君たちはついてるぞ。なぜって、マナウス最高のエア・タクシー・パイロットに巡り会ったんだからな。そうとも！　自慢じゃないが、俺はベトナムでミグを四機撃墜してる。もう一個、キル・マークを稼げばエースって時に、戦争が終わっちまいやがったのさ。とにかく、腕の方は、信頼してもらっていい。必ず、君たちを、目的地へ送り届ける」



　元戦闘機乗りは、あくまでも、威勢がいい。
　それにしても……リックの言葉からは、目的地のポルト・エルドラドが相当にヤバイ場所であるらしいことが伝わってくる。
　ぼくは、ブルった。そして、思わず、訊いてしまった。
「あの……でも、アメリカ海軍の戦闘機パイロットだったあなたが、どうして、ブラジルに？」
「ふん！　まァ、それについちゃあ、いろいろ、あったってことよ」
　ちょっと顔をしかめながらも、リックが説明した。
「実を言えば、こっち生まれの性悪女（ヘルキャット）に引っかかって、マナウスくんだりまで流れてきちまったんだ。まったく！　情けない話さ。しかし、住みついてみると、ここは、案外、居心地がいい。なにしろ、仕事によっちゃあ、結構な稼ぎになるし、冒険もある。マイアミあたりで、ちょろい遊覧飛行なんぞをやるよりゃあ、よほ

ど、俺の性に合ってるってことだ」

がはは……！　と笑って、リックは、ぼくの肩をドスンと叩いた。

「よし！　出発だ。午後には、どうも天候が崩れそうなんだ。とにかく、行けるところまで飛んでおきたい。さあ！　ハリアップ――」

寝ぼけまなこでホテルを出ると、〈アマゾニア・リヴァープレーン・サーヴィス〉とレタリングされたTOYOTAのピックアップがとまっていた。

その荷台に、ぼくらは、機材やバッグといっしょに積み込まれた。

そして――

走りだした朝の市街地は、早くも、大勢の人々でごった返していた。ことに、港に近いマーケットの周辺は、色とりどりの果物や野菜、それに、アマゾン原産のさまざまな魚類など、生鮮食品を抱えた物売りや客たちが、忙しく行き交っている。「バラート！　バラート！」の叫び声が、あちこちから聞こえてくる。「安いよ、安いよ」といった意味らしい。

そういえば、このあたりの住民は、炎暑のきびしい日中を嫌って、比較的涼しい夜明け前から働き出すという話を、なにかの本で読んだ覚えがある。

マナウスは、ブラジル最大の州アマゾナスの州都だけあって、この時間のにぎわいは、まるでカーニバルのようだ。

中心部を抜けると、いよいよ港が見えてきた。河面に開かれた港とは言え、なにせ世界に名だたるスーパー大河アマゾンの中流域である。対岸は、はるか彼方にぼんやりと霞んでおり、外洋船並の大型船舶が、悠然と航行している。

そんな光景を横目に――

ピックアップは走り続けた。

やがて、港の外れまで来て、行く手……粗末な浮き栈橋に、無造作に係留されている小型の水上機が見えてきた。

いわゆる高翼タイプの単発レシプロ機で、二個の大型フロートをはいている。

「おッ、あれは――」

その機体を見て、タクロウが、うれしそうな声を張り上げた。

「モールM-5ロケットじゃないか、シブいなァ！」

ぼくには、なんの変哲もない水上飛行機にしか見えないが、妙な知識が自慢のタクロウだけに、ちゃんと機種名を押さえているのは、さすがだ。

ただし、どこが、どう〝シブい〟のか、ぼくには見当もつかなかった。

浮き栈橋の手前で、ピックアップが停止した。

その、モール・ロケットとかいう名前らしいリックの水上機は、全面、艶消しの濃緑色に塗装されており、一見、軍用機のようだ。

「おい……こいつは、けっこう、アブナイ仕事をやってる飛行機だぜ」

荷台から機材を下ろしながら、タクロウがささやいた。

「アブナイ……って？」

「ったく、もう！　だって、そうだろう。こんなジャングル地帯を飛ぶのに、わざわざ目立たない色に塗ってるってことは、つまり、ナニか、目立ちたくないことをやってる証拠じゃないか」

「たとえば……どんなことです？」

「場所柄から考えて、武器密輸とか、麻薬の運び屋あたりじゃないか？　とにかく、用心した方がよさそうだぞ」

「おいおい！　急いでくれ」

ぼくらのヒソヒソ話も知らぬげに、機体側面の大きなローディング・ドアを開いたリックが、陽気に叫んでいる。

「機内食も、たっぷり用意してある。長い旅になるからな。ま、せいぜい、楽しくやろうや」

確かに――

それは、長い……長い旅のはじまりだった。

4

リックによれば、マナウスからポルト・エルドラドまでは、およそ六〇〇マイル……つまり、一〇〇〇キロ弱の行程ということであった。

ぼくらを乗せて河面から離水したリックの水上機は、大きく旋回しながら高度を上げていった。

マナウスは、アマゾン本流のソリモンエス河と、最大の支流であるネグロ河の合流地点近くに位置する町である。

ネグロ河とは、つまり「黒い河」の意味で、その名の通り、水流が墨のような色をしている。

これに対し、ソリモンエス河の方は薄い黄土色で、この二本の水流が、成分や比重の違いから、なかなか混じり合わず、くっきりと分離したまま流れ下る――

水上機が高度を上げるに従い、その様子が望見できるようになってきた。マナウス観光の目玉にもなっている、まさに、アマゾンならではの壮大な光景であった。

が――

それに、いつまでも見とれていられる気分ではない。

「……あの、それで、ポルト・エルドラドには、いつ頃、到着できますか？」

コクピット後部の乗客座席から首をのばし、ぼくは、操縦桿を握るリックに問いかけた。

「そうだな……この飛行機の巡航速度が時速一六〇マイルくらいだから、直行すれば四時間ほどということになる。しかし、そうもいかん。途中で、二度、給油のために着水する。それと、川沿いのルートをとるから、実際の飛行距離は、七〇〇

マイル以上になるな。あれこれ考えると、すべてが順調にいったとしても、六時間は、たっぷりかかるだろう」

「六時間、ですか……」

ぼくは、腕時計に目をやった。

現在、時間は午前8時。すると、目的地到着は、午後二時以降ということか。

「ふう……」

思わず、ため息が出た。

旋回を終えて、巡航高度に達したリックの水上機は、ソリモンエス河との合流地点を後に、ネグロ河の黒い帯を辿り、その上流域に向けて、直進飛行に入った。

ここから、西北方向へ約六〇〇マイル……目指すポルト・エルドラドは、太平洋側の隣国コロンビアとの国境に近い。

すなわち――

アンデス山地の水源から流れ出した細流が、イガポーと呼ばれる浸水林を縫う無数の小川となり、それが、やがて、ブラジル側のネグロ河に集まってくるあたり……このアマゾン支流の、もっとも奥まった地域に、それは位置するのだ。

「それはそうと、先輩――」

隣のシートで、リックから渡された〝機内食〟のサンドイッチをパクついているタクロウに、ぼくは質問してみた。

「ポルト・エルドラドの〝ポルト〟ってのは、〝港〟のことですよね？　でも……いくらアマゾンがでかいからって、そんなジャングルの奥地にまで、港町があるんですかね？」

「それは、だな……」

出発前、VOLTの駐在員から渡された資料類をショルダーバッグから取り出し、タクロウが応じた。

「ここに、ごちゃごちゃ書いてある。オレが、いちいち勉強するのは面倒だから、おまえ、読んどけ」

「はァ……」

渡された分厚いファイルは、大急ぎでまとめられたものらしく、書籍、雑誌などのコピーが中心で、しかも、英文のレポートが半分ほど含まれている。

横文字嫌いのタクロウが放り出すのも無理はない。ぼくは、パラパラと頁をめくり、ポルト・エルドラドに関する解説の部分を拾い読みすることにした。

もともと――

〝エルドラド〟という言葉は、「黄金の男」を意味するスペイン語の〝El Dorado〟に由来する。

十六世紀初頭――

フランシスコ・ピサロに率いられた一八〇人の兵士が、残虐な手段でインカ帝国を侵略し、莫大な黄金を持ち帰ったことにより、ヨーロッパ列強の目は、一挙に、南米大陸へ注がれた。

数多くの探検隊……というより、略奪隊が相次いで組織され、さらなる黄金を求めて奥地へと旅立ったのである。

その中の一人セバスチャン・デ・ベラルカサルという男が、あるインディオから、不思議な言い伝えを聞かされた。

それは、要約すると、以下のようなものであったという――

「……どことも知れぬ密林の奥に、黄金財宝で満ち満ちた王国がある。建物も、調度も、衣服までが、その王国では太陽のように輝いており、田舎の道ばたには、宝石や金塊が転がっている。国王は、年に一度、神聖なる湖で沐浴する際、全身に金粉をふりかけ、生きた黄金の彫像となって、水に身を浸す……」

これを耳にしたベラルカサルは、大いに興味をそそられ、伝説の王を「エル・ドラド（黄金の男）」と名付けたのであるが、この言葉は、欲に目がくらんだ男たちの間に広まるうち、いつしか「黄金郷」そのものを意味する〝Eldorado〟という単語に転化していった。

最初、黄金郷エルドラドは、現在のペルーとブラジルの国境付近に存在すると信じられていた。

しかし、その後、コロンビア中部の高地に実在するグアダビタ湖が〝伝説の聖なる湖〟らしいと考えられたり、あるいは、ベネズエラとブラジルの国境をまたぐオリノコ河上流のパリマ、パカライマといった山地が注目されたり……と、幻の黄金王国の噂は、あちこちから伝わってきた。

その度に、一番乗りを狙う探検隊が、奥地へ……奥地へ……と侵入して現住民族と衝突し、双方に、悲惨な犠牲を生んできたのであった。

アマゾン河という命名からして、黄金郷探索に失敗し、命からがら下流を目指していたフランシスコ・デ・オルリャナという男が、途中、弓の上手い女戦士の一団（オカッパ頭のインディオを、女族と見間違ったという説もある）に襲われたことから、ギリシャ神話にちなんで、その河を〝アマゾナス〟と呼んだことにはじまる。

黄金郷を夢見る男たちは、それからも後を絶たず――

十六世紀末、イングランドの探検家ウォルター・ローリー卿は、自らの探検中に見聞した情報をもとに、『ガイアナ帝国の発見』という書物を発表したが、この中で、彼は、「赤道直下の、とある場所に、パリマと呼ばれる巨大な湖があり、その湖畔に無数の宮殿が立ち並ぶ〝黄金の都マノア〟がある」と書き記した。

人々は、またも、血眼になって、パリマ湖と王都マノアを捜し求めたが、結局、すべては徒労に終わる。

ところが――

十八世紀に入ってから、今度は、ネグロ河上流の密林地帯で、財宝に埋まった古代都市を発見したという男が現れた。

彼は、ヴェルター・ヘッケルというド

イツ人で、探検中に発掘したと称するいくつかの黄金像を持ち帰り、「自分が発見したのは、間違いなく、伝説のエルドラドである。その財宝は、余りにも量が多すぎて、運び出せないほどだ。しかし、自分の目的は、財宝よりも遺跡の調査であり、もし、本格的な探検を援助してもらえるなら、出土品の権利を譲ってもいい」と、世界各地の富豪や財閥に持ちかけたのである。

この話を信じた者たちが、次々、スポンサーとして名乗りを上げた結果、ヘッケルは、勇躍、第二次探検隊を組織して、準備に取りかかった。

まず、その莫大な財宝を運び出すには、拠点となる港が必要だという彼の主張により、ネグロ河上流の密林を切り開いて、小さな町が築かれた。それが、「黄金郷への入り口」という意味で名付けられた〝ポルト・エルドラド〟だったのだ。

しかし――

遺跡へのルート調査に出ると称して出発したヘッケルが、そのまま行方不明となり、二度とポルト・エルドラドにもどってこなかったことから、出資者たちは、ようやく彼に対する疑いを深めた。ヘッケルといっしょに、彼等が提供した探検費用の大半も消え失せていたからだ。

ヘッケルが、実際、どのような末路を迎えたかは分かっていない。しかし、彼は、その時点で、希代の詐欺師の烙印を押され、歴史から忘れ去られた。

後に、ポルト・エルドラドだけが、残ったのである。

ヘッケルが姿をくらました後も、まだ、しばらくの間は、黄金郷伝説の夢にとりつかれた男たちが、そこに住みついて、はかない探索を続けていたとされる。

しかし、二十世紀に入ると、さすがにその熱も冷め、かわって、本物の学術調査を目的とする研究者たちが、そこをベース・キャンプとするようになった。

おかげで、ポルト・エルドラドの地名は今日なお生き残っているのだが、もとより、一般人には、まったく無縁な場所であり、そのため、地図にも記載されていないというわけだ。

5

（なるほど……）

ファイルから顔を上げ、仕入れた知識を頭の中で整理していると、飛行機が、次第に降下をはじめたのが分かった。

どうやら――

第一の給油地点に着いたようだ。

見下ろす眼下は、一面の密林――

その中を、黒々と、ネグロ河がうねっている。

川面に着水したリックの水上機は、そのまま滑水しながら、岸辺に近付く。

浮き桟橋が見えた。その奥に、みすぼらしい家並があり、石油会社のマークをつけた小さな艀が横付けされている。それが、どうやら給油施設らしい。

「おーい！　パンザ――」

コクピットの窓からリックが怒鳴ると、痩せた初老のインディオが、数人の若者といっしょに、姿を現した。

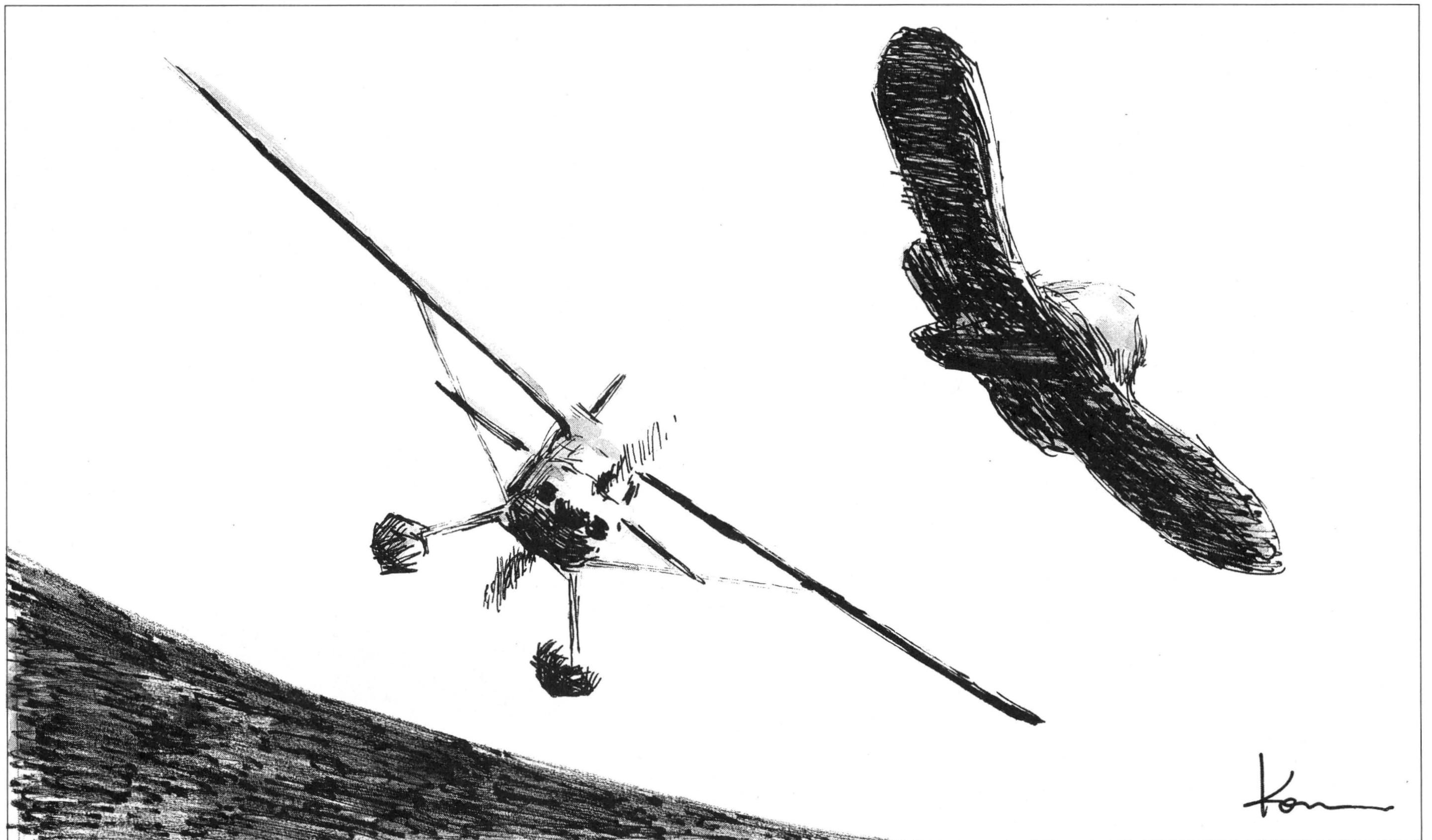
ドアを開いたリックが、彼等に、もやい綱を投げる。そして、叫んだ。

「満タンだ！　パンザ、急いでくれ。ここから、まだ、三〇〇マイル以上、飛ばなきゃならんのだ」

「三〇〇マイル以上……」

若者たちが、エンジンを止めた水上機を浮き桟橋から艀まで引っ張り、給油ホースをのばしてくる作業を監督しながら、パンザと呼ばれたインディオが、リックに問いかけた。

「それで、旦那……いったい、どこまで飛ぶんだね？」



ロスト・ラビリンス
失われた迷宮

■突然あらわれた黄金の飛行物体、そしてジャングルにあがる赤い狼煙。タクロウとマッキイを待つものは？

やりとりは、英語まじりのポルトガル語だ。
しかし、ポルトガル語とスペイン語は親類のようなもので、メキシコに近いカリフォルニアで嫌というほどスペイン語を聞かされていたぼくには、なんとなく、理解できる。
「ポルト・エルドラドだ」
リックが答えた。
「ニッポン人のお客を二人、ポルト・エルドラドまで運ぶんだ」
瞬間――
その老人の目に、なんとも言えぬ、不思議な敵意のような色が浮かんだのを、ぼくは認めた。
ただの、気の迷いだったかもしれない。しかし、そうではなかった……可能性もある。
給油の間に、ぼくらは飛行機を降り、川辺りの茂みに向かって用を足した。
そんなぼくらを、インディオの子供たちが、笑うでもない、囃すでもない、完全な無表情で、じっと眺めていた。
ふと気付くと、集落の背後の密林から、赤っぽい煙が、すーっ……と立ち昇っているのが見えた。
（ヘンな色の煙だな）と思った覚えはあるが、それきり、忘れた。
やがて、若者の一人が、給油の終了を知らせてきた。
桟橋にもどり、水上機に乗り込む。リックがポケットから札束を取り出し、パンザに料金を渡しながら、付け加えた。
「そうだ。ついでに、ビールを半ダースもらおうか。冷えてるのが、あるかい？」
「オーケイ、旦那、ちょっと待ってくれ」
パンザが命じ、若者がどこからか六缶入りのパッケージを運んできて、リックに渡した。
「ありがとうよ。いくらだい？」
リックが言うと、しかし、パンザは、首を左右に振った。
「いいよ、旦那。そいつは、儂からの餞別だ」
「おいおい！　妙なことを言うなよ」
リックが笑いながら応じる。
「長旅と言っても、明日の帰りに、また世話になるんだ。餞別はないだろう」
しかし、パンザは首を振り続け、ぽつりと言った。
「……アディウス、セニョール」
「ふん！」
リックが鼻を鳴らし、エンジンを再始動させつつ、つぶやいた。
「おかしなジジイだぜ。長いつき合いだが、パンザが、他人に何かをおごるのを見たのは、はじめてだ」
ともかく――
黒い川面に航跡を描いて機首を回したリックの水上機は、ざーッ……と波を蹴立てて速度を上げ、空に浮かんだ。
「まだ、先は長い。君たちも、一杯やらないか」
操縦席のリックが、ビールを二缶、後部席に放って寄こした。そして、自分も、一缶を開け、ぐいッと呷る。
その時だ――
窓に顔を押しつけて下界を眺めているタクロウが、素っ頓狂な声を上げた。
「おい！　ありゃ、なんだ？　まるで……狼煙（のろし）みたいじゃないか」
「えっ？」
言われて、ぼくも身を乗り出した。そして、タクロウが指さす先を見晴らした。
密林である。見渡す限りのジャングルが広がっていた。
その中から、煙が立ち昇っている。赤い煙だ。しかも、一箇所からではない。
あの、給油地で見かけたのと同じ赤い煙が、ぼくらの行く手に向けて、次々……幾本も、立ち昇りつつある。
そう……それは、まるで、狼煙だった。
そして、それが狼煙だとすれば、いったい、誰に、何を伝えようとしているのか？
「おい、君たち――」
ビール一缶を飲み干したリックが、ぼくらに声をかけてきた。真剣な口調だ。
「セフティ・ベルトを、しっかり締めておいてくれ。どうも……イヤな予感がする。この空模様は……なんだか、ベトナムを思い出させる……」
前方……はるかに、薄暗い断雲が重なり合っている。しかし、今のところ、天候が急変しそうな感じではない。それでも、リックの言う〝イヤな予感〟は、ぼくの背筋にも、徐々に忍び寄りつつあった。
（……ナニかが起こる）そんな漠然たる思いが、次第に確信に変わりだした。
どうにも落ち着かず、ぼくは、安全ベルトをきつく締め直し、片手に缶ビールを握ったまま、あたりの空を見渡した。
と――
（あれは!?）
右手前方……ぼんやりと霞んだ熱帯雨林の上空から、何かが、キラキラ輝きながら舞い降りてくるのが見えた。
（鳥、だろうか？）
咄嗟に、想った。しかし、違う！　鳥であるはずがない。みるみる……その影が、大きくなった。すごいスピードだ！
「リック！　危ない……」
叫ぼうとした刹那、いきなり、水上機が、鋭く左へ旋回をはじめた。そのかたわらを……上空から突っ込んできた輝くものの影が、ざッ！　と、よぎった。
それは――
（……飛行機!?）
かもしれない……が、だとしても、それは、ぼくが今まで一度たりと見たことのない飛行機だった。
なによりも！　それは、全体が黄金色に輝く飛行物体だったのである。〈つづく〉

小説・悪魔城ドラキュラ

悪魔の血 血の悪夢

第2回

吸血鬼の恐怖が村を襲う。人々のあいだに悪夢の日々が始まったのだ。最愛の女性を吸血鬼に襲われ、宣教師ティーン・シルバはシモン・ベルモントを捜す旅にでた。

作 手塚一郎
画 高橋政輝

前回までのあらすじ

大司教に抱かれることを拒んだ司祭エリザベート・アーイエ、罪を犯した練金術士ピエール・バイヤンのふたりとともに、司祭ピエール・バイヤンは教会を追放され布教の旅にでた。やっとの思いでたどりついた東方の村で、教会を建て、布教活動をはじめた。村人に神を崇める気持ちが生じたようとしていた矢先、村を吸血鬼が襲った。

烈迫の章

それは、ひとりの男を捜し求める旅であった。崇められ、同時に恐れられてもいる伝説の男――シモン・ベルモンド。彼方の森の、さらに深きところに眠るという。

彼を神と呼ぶのは、ある意味では正しかったのかもしれない。血を啜る行為を禁忌とするのならば、それを罰し、時には死という裁きを下す権限をシモン・ベルモンドは持っていたから。手にした荊の鞭は、血の甘さを知る闇の者どもを戦慄させる。

宣教師ディーン・シルバは、孤独と恐怖に身を震わせながらも歩き続ける。歩を進めることで、すべてを忘れようとでもしているかのように。しかし、開いているはずの瞳は何も捉えず、耳もその役目を果たそうとはしない。五感は麻痺し、意識を飲みこんだ無意識が、ただディーンの背中を押す。何の感情もなく打ち寄せるだけの波と同じ。あるいは幼い頃に闇の中で恐怖を感じ、止まらなくなってしまった震えとも似ている。思考は空転し、決して前進することはない。それでも肉体は無意識を糧に行動を続ける。気が遠くなるほど繰り返される刹那は、やがて永遠となろう。薄暗い森の底を歩く苦行は止まらない。止められない。シモンを見つけ出すまでは。

ふと我に返ったディーンは、森の様相が先刻とまったく変わっていないように感じ、背筋を凍らせた。あれだけ歩いたのに。思わず立ち止まりかけたが、それを焦りが許してくれなかった。歩く。歩く。疾っているとも言えるほどに。呼吸が困難になってくる。それでも森は変わらない。過ぎゆく樹はなく、近づいてくる樹もない。足踏みを繰り返しているだけのよう。

早く、早くしないと。一瞬だけ、周囲が閃光に包まれる。早くしないと……どうなるのだろう？ ふと疑問が浮かんだ。大切なことを忘れてしまった喪失感。大切な何かを失ってしまいそうな危機感。立ち止まって、ゆっくりと思い出したくなる。だが何故かそれができない。早く……早く捜し出さないと。疾る。しかし目の前にある風景は、絵画のように沈黙と静止とを守り続ける。悪夢？ 再び閃光。捜す、誰を？

何かにつまずき、転んだ。目の前が真っ暗になり、胸の悪くなる臭いが鼻を突く。しばらくの間、腐った落葉に埋もれていたディーンだが、やがて顔を上げた。いつから降りはじめたのだろう。氷のような雨。無数の水滴が音もなく、ひっそりと落ちてゆくのが見えた。陽はすでに沈んでしまったのか、辺りは薄暗く、霧さえも漂っていた。絶望感。見紛うことのない光景が無情にも広がっている。あんなに懸命に歩いたのに、あんなに必死に歩き続けたのに、やはり森は何も変わっていなかった。

ディーンは、鉛のように重い身体に毒づきながら、ゆっくりと立ち上がった。それで、自分がつまずいたものを見ることができた。それは人間、あるいは人間だったもの、だった。一糸まとわぬその姿に、甘い夜の思い出が蘇るが、永くは続かない。見よ、その首すじを！ 闇に生きる獣のくちづけの痕……白き肌を破り、やわらかな肉に突き立てられた二本の牙の恐ろしさは容易く想像できよう。狩人は、吹き出す真紅の液体を恍惚の表情で飲み干す。そしてその闇の者は生命の代償として、狩りという名の快楽を共有する特権を、死者に与えるのだった。新たな吸血鬼の誕生である。

ディーンが愛した、ただひとりの女性、司祭エリザベート・アーイエは、静かに森の底に横たわっていた。男は目を閉じ、心を落ち着かせてから、再び女の首すじに視線を落とした。だが牙の痕は消えていなかった。溢れる涙。言葉にならない叫び。

エリザベートの傍らに跪き、震える手を彼女のやわらかな胸に当ててみた。そこには、愛を交わし合った時に感じた鼓動も温もりも存在しなかった。ディーンは、それでも最愛の人が生きているのではないかという考えが捨てられず、彼女の細い肩を揺さぶった。泣きながら。叫びながら。

若き宣教師の動きが止まった。背後に生じた異様な気配に気づいたから。女から、そっと手を離す。自分の願いが、ようやく叶えられたような気がする。反面、それが裏切られたような気もする。期待と不安が複雑に入り交じっていたが、どちらかというと後者の方が大きかった。だから、振り返るのが恐ろしい。何かが……大切な何かが終わってしまうような、そんな感じ。しかし、振り返らずにはいられない。

シモン・ベルモンド。忘れていた名前が頭に閃く。同時にディーンは、自分が捜していたのが、その人物だということを思い出した。不安と恐怖は一瞬にして去る。シモンの名を口にしながら振り返った。

闇の中に立っていたのは、漆黒のマントに身を包んだ男であった。黒いのは、その出で立ちだけではない。降りしきる雨と漂う霧と、そして森の創り出す闇のせいだろうか、男の貌には影が落ち、その貌つき、いや表情さえも見て取ることができなかった。それでもディーンには、彼が自分の捜し求めていた人物――シモン・ベルモンドであることがわかった。奇妙なことに。

宣教師が凍りついたのは、シモンが笑みを浮かべたからだった。表情は闇に隠されていたものの、それでも男が微笑んだことは知れた。こぼれた歯が、あるかなしかの光を弾き、ぎらりと輝いたのをディーンは見逃していない。人間の歯ならば驚かなかった。シモンが狼だったとしたら驚かなかった。しかし、人間の形をしたシモンが狼の牙を持っていたとしたら、どうする。

圧倒的な恐怖に、ディーンの四肢は完全に麻痺した。それでも状況だけは把握し

著者近況



手塚一郎（てづかいちろう）

仕事、仕事、仕事の日々がつづいていたが、この号がでるころには念願の引っ越しをする。資料に集めた本がたまりすぎ、よりよい仕事環境が必要となったためである。がんばりますのでおたよりをください。



高橋政輝（たかはしまさき）

知人に連れられて、生まれて初めて府中競馬場へいった。馬券を買うのも初めてだったが、とりあえず負けはしなかった。6月25日には前田日明率いるリングスの試合を見に仙台へ。楽しい日々が続きそうだ。

悪魔の血　血の悪夢



ていた。そこが彼の不幸なところだった。吸血鬼を斃すことを生業とするはずのシモン・ベルモンド。その彼が、今は闇の君主の軍門に下っている。シモンの喉に刻まれた、くちづけの痕が見えたような気がした。これが何を意味するのかは考えるまでもない。吸血鬼に襲われた村を、愛する女を、そして自分さえも救うことができなかったのだ。ディーンは吸血鬼が感じるという、水では癒すことのできない渇きがどんなものであるのかを想像しようとしたが不可能だった。シモンの牙が自分の喉に突き立てられる光景が脳裏に浮かび、涙が溢れてきた。必死で神に奇跡を願った。

しかし、無情にも祈りは天に届かなかった。そればかりではない。シモンの漏らした低い声に呼応するかのように、ディーンの背後に音が生じた。何の音かは、すぐにわかった。腐った大地に手をつき、冷えきった半身を起こし、濡れた髪を掻き上げ、ゆっくりと立ち上がる。その音。

ディーン・シルバは、同じ殺されるのならば、シモンに殺されたいと思った。

若き宣教師の首に、冷たい腕が絡みついた。誰の腕？　わかっている。若き宣教師の背中に押しつけられる胸。誰の胸？　わかっている。若き宣教師の頬に濡れた髪が触れた。誰の髪？　わかっている。若き宣教師の首すじに墓場の臭いのする息がかかった。誰の息？　わかっている。そして、鋭い二本の牙が近づいてくる。

拒みはしない。エリザベート・アーイエが人間であるならば。だが、これは嫌だ。ふたりの間に築いてきたものが崩れ去ってしまうような死に方だけはしたくない。ディーン・シルバは、シモンを睨みつけながら声の限り叫んだ。止めろ。止めさせろ。嫌だ。こんな死に方は嫌だ。嫌だ。

「いぃぃぃやぁぁぁだぁぁぁぁっ！」

一瞬にして辺りは黒く染まった。

そして――

開いた目に光が刺さる。陽が傾きかけているのだろう、その明るさに慣れるのに時間はかからなかった。見まわせば、気味が悪いながらも平穏な森だった。汗の浮いた額を腕で拭いながら、大きく息を吐く。夢か、と小さく呟いた。しかし、夢とわかった今でも、それを笑い飛ばせたりはできなかった。悪夢だと断言することも、できない。シモン・ベルモンドを捜す旅――それを考えると、気が重い。あるいは先刻の夢が現実であったら、とさえ思えてくる。

ディーンは大樹にもたれかかったまま、首だけを動かして自分の傍らに視線を送った。まるで隠れるようにして縮こまり、毛布にくるまっているエリザベート・アーイエの姿があった。彼は無性にエリザベートの顔が、肌が、いや髪だけでもいいから見たくなった。誘われるように手を伸ばしたが、すぐに思い直し、急いでその手を引っこめた。そして、ゆっくりと天を仰ぐ。溢れてくる涙に抵抗しようとしたのか、それとも間近に迫った夜を想ってのことか、ディーンは自分でもよくわからなかった。

神は本当に存在するのだろうか？

若き宣教師は、そんなことを考え、思わず笑ってしまった。寂しい笑みだった。

「破戒か……」やがて夜がくる。

破戒の章

一

村に吸血鬼が現れたのは、若き宣教師ディーン・シルバが悪魔の話によって人々から神への信仰を得ようとした、その夜だった。赤い色をした満月が、胸の悪くなるような光を大地に落とす夜。まどろみかかった夜の思考に、血の色がゆっく

りと広がってゆく。理性は失われ、本能は禁じられているはずの渇きを感じることになる――そういう話をした晩に、実際に吸血鬼が現れるなど誰が想像できたであろう。そもそも、ディーンは吸血鬼の存在など信じていなかったのだ。人々の心に眠る、闇への恐怖を利用した教化法に最適な存在としか考えていなかった。だから、喉に二本の牙の痕を残した屍体を目の当たりにしたときの衝撃は凄まじいものであった。

　夜の者の餌食となったのは、マァリ・フレイズという名の少女だった。

　朝食の時間になっても起きてこないのを心配した父親が部屋に行ってみると、彼の娘は寝台の上で冷たくなって死んでいたのだそうだ。ロント・フレイズは、狂ったように泣きわめいた。無理もない。ロントの妻は、娘を産むと同時に息を引き取った。その忘れ形見に亡き妻の面影を見ながら、十六年も男手ひとつで育ててきたのに、こんなことになろうとは。ロントは娘の胸に顔を埋め、まるで子供のように泣きじゃくった。村人の誰もが彼に同情し、慰みの声をかけるが、ロントの耳にそれは届かなかった。マァリ、と娘の名を呼び続けるだけ。流れる涙がなくなっても泣き続けた。

　気の進まない昼食をとったあとで、村人全員が村長の屋敷へ集まることになった。

　ディーンは自分が昨晩にした、悪夢のような、あるいは不吉な予言めいた話についてひどく頭を痛めていた。後悔と呼ぶには重すぎる感情。心が鉛に変わったと錯覚するほど。人々を幸福に導くためと考えたことが、結果として不幸を招き寄せたのかもしれない。そう思えて仕方なかった。毛布を頭から被り、きつく目を閉じ、両手で耳を塞ぎ、泣いていたい。子供のように。

　それにしても、あの屍体の恐ろしいことといったら……。若き宣教師は、思い出すたびに身体を小さく震わせた。とても言葉では言い表せない恐怖。ディーンが屍体を見たのは、これがはじめてではない。様々な形の、人間であったものを見てきた。中には切り刻まれて血まみれになった、吐き気を催すほどのものさえあった。しかし、気持ち悪いのと恐ろしいのは明らかに異なる。一度でも心に触れられたら最後、決して消えることのない悪夢が棲みついてしまう。それが恐怖。無意識は恐怖を糧に、誰もが気づかないうちに強大になってゆく。やがて、それは狂気へと姿を変え、意識を貪ることになる。ディーンは、それを恐れた。自分が狂ってしまうのが、たまらなく怖い。最愛の女性エリザベート・アーイエを見る時も、そうだった。彼女が抱擁（ほうよう）を求めてきても、すべてを忘れて抱き合うことができなかった。身体に小さな震えが疾り、つい彼女の首すじに視線を落としてしまうのだ。こんなに愛しているのに。エリザベートが――リズが吸血鬼であるはずなどないのに。わかっているはずのに。

　もしも彼女が吸血鬼になってしまったとしたら、私はどうするだろう。そんな疑問が頭に浮かぶ。これまでと同じ愛情を注ぐことができるだろうか。もしも私が吸血鬼になってしまったとしても、彼女は愛してくれるだろうか。そういうことも考えてしまう。わからない。ディーンは心配そうな顔をしているリズに、これらのことを訊いてみようとしたが、やめた。主の加護を遠まわしに否定することにもなりかねないからだ。悪魔は、神の偉大なる御力と光栄とを見るための存在でしかない。聖書にも、そう記されているではないか。どんなに濃密な闇であっても、それは光によって駆逐される。祈る気持ちを忘れずにいれば。

　そう考えると、ディーンの心に光が差しこんだ。暗雲はすべて消え去ったとは言えなかったが、それでも困難に立ち向かうための勇気は湧いてきた。男は女にやさしく微笑みかけると、村長の屋敷へと向かう準備をはじめた。恐れ、怯えるのは簡単だ。自分たちがするべきは、神に祈ること。神を信じること。愛を信じること。吸血鬼を怖がる必要など、どこにもない。村の人たちにも、そう言って聞かせよう。安心させてあげよう。村に平穏を取り戻そう。

　しかし、うまくゆかなかった。

2

　ディーン・シルバとエリザベート・アーイエは言葉を失い、立ち尽くした。突如、出没した吸血鬼。その恐怖に人々は怯え、言葉も交わさずにうつむいている。そんな光景を想像していたのだったが、宣教師のふたりが目にしたのは、怒りを隠そうともせず、互いに罵（ののし）り合う村人たちの姿だったのだ。見れば、中には暴力を振るう者までいた。屋敷にディーンとエリザベートが来たことに気づく者がいなかったほど。

　この騒ぎを止めなければならないと感じたディーンは部屋に足を踏み入れたが、そこまでだった。彼の腕を引っ張る者がいたのだ。エリザベートである。彼女は青ざめた顔で愛する男を見つめていたが、それは一瞬のことで、すぐに目をそらせた。ディーンは、その視線を追う。ふたりが見たのは、娘を失い、先刻まで子供のように泣いていたはずの男――ロント・フレイズだった。そのロントが顔を真っ赤にしながら、近くの老人に殴りかかっている。しかしエリザベートを、そしてディーンを蒼白にしたのは、その光景ではなかった。ロントが叫んだ言葉。信じられない言葉。

　　貴様が飲んだ、娘の血を返せっ！

　ロントは、そう叫んだ。それは確かだ。聞き違うわけがない。と、殴られていた老人も叫び返す。さらに恐ろしい言葉。

　　わしがマァリの血を飲んだんじゃあねえ、ちょこっと舐めてみただけだっ！

　エリザベートは絶叫した。もう何も聞くまいと両手で耳を塞ぎ、目をきつく閉じ、声の続く限り、言葉にならない叫びを上げた。それで、ようやくふたりの宣教師が屋敷にやってきたことが村人に知れた。彼らは罵り合うのを止め、振り上げた拳を静かに下ろした。ロントも例外ではない。

　ディーンはエリザベートの肩をやさしく抱き寄せ、もう大丈夫だよと耳元で囁いたが、視線を村人から彼女へと移すことはできなかった。彼らの目に浮かんでいる恥辱を感じ取ってしまったから。

　宣教師は眩暈（めまい）を覚えずにはいられなかった。この村で行われてきた、人ならざる行為が一瞬にして脳裏を過ぎる。村長であるボリ・レナールが人々を掻き分け、ゆっくりとディーンの前に進み出た。

　エリザベートは止まりかけた涙を拭いながら、ディーンはそんな彼女の肩をやさしく抱きながら、ボリ・レナールを見つめた。村長もそれに視線を返していたが、やがて耐えきれなくなったように顔を伏せると語りはじめた。村の忌まわしい過去を。

　それは、ディーンが想像していたよりも凄まじいものだった。この村には、奇妙な言い伝えがあった。血は生命を司る水である。ゆえに、それを口にする者には、永き生命が宿る。そういった内容のことであった。聞きながら、ディーンは胃の辺りが重くなってゆくのを感じた。村長の話は、まだ続く。ここでは村の誰かが死ぬと、すぐに首すじを短刀で切り裂き、その下に大きな桶を置いて血を集めたという。死者は、何らかの理由で他の者

悪魔の血　血の悪夢



に己れの生を分け与えることになり、そのために死んだのだ、と解釈された。抜き取られた血は遺族が口にし、余った時には近隣の者にも配られた。生命の水を、誰も拒んだりはしなかった。それどころか、ねっとりと喉に残るその甘さを好んだほどだ。しかし、ある時を境に人間の血を飲むことを禁忌とする考えが生まれた。何故、誰が、どういった状況で言い出したのかはわからない。もう遠い昔の出来事であり、そのころの人間はもう生きていないから。ただ、そういった言い伝えだけが村に残っているだけだった。

　そこまで話して、ボリ・レナールは大きく息を吐いた。ディーンは思わず肩の力を抜きそうになったが、いつまでも顔を上げない村長を見、すべての話が終わっていないと悟ったので、そうはしなかった。案の定、彼は再び口を重たそうに開いた。

　村人は、血を飲むことを禁じられたわけではなかった。人間の血を飲んではいけないだけである。だから人々は、代わりに獣の血を口にするようになった。太らせた豚を食卓に並べるとき、それ以上のご馳走とされたのは、その生暖かい血だった。増えてきた皺と白髪を気にする妻は、毎日のように夫に、森で鹿や兎を狩ってくるよう頼んだ。無論、血が飲みたいからである。今まさに天寿を全うせんとする老人の喉に流しこまれたのも、やはり血だった。

　その風習は今でも続けられている。

　村長のボリ・レナールは、言いたくないことを言わねばならない時の口調で、ふたりの宣教師にそう告げたのだった。

3

　マァリ・フレイズが何者かに殺され、血を抜き取られた。そこで村人が考えたのは、自分たちの仲間である誰かが禁忌を破ったのではないか、ということだった。獣の血では満足できず、人を殺してまで真実の甘さに喉を潤わせてみたいとした愚か者がいるのだ。村人が殺気だつのも理解できた。しかしディーンは、彼らの目に怒りと悲しみ以外の何かが宿っているように感じた。考えてゆくにつれて、それは嫉妬であろうとの結論が出たが、言わなかった。

　村人の話を順に聞いていった。そこでわかったのは、マァリを殺害したのがここにいる誰でもないということだった。少なくとも、ディーンは、そう確信した。獣とはいえ、その血を口にするのは確かに野蛮な行為に違いない。だが、彼らが野蛮なだけの人々かというと、決してそのようなことはないとふたりの宣教師は思った。ここでの生活はまだ長くはないものの、それでも村人たちが時おり見せる繊細な一面はふたりを驚かせる。自然と対話し、共に助け合って生きてゆく彼らならではの心情とでも言うべきだろうか。だから、吸血鬼を装って人の生き血を啜るような真似をする人物がこの中にいるはずがない。そう考えられる。そうとしか考えられない。

　ただひとり例外のように思えた男エミール・モーロン——先刻ロントに殴られていた老人さえも、話を聞いてみれば疑う気さえ起こらなくなる。現に、あれほど怒り狂っていたロント・フレイズも、もういいと呟き、再び娘のことを思い出してしまったのだろう、部屋の隅で泣いていた。

　エミールという名の老人は、ディーンの前で、額を床に擦りつけるようにして己れの過ちを悔い、事の真実を告げた。

　自分はマァリの血が欲しくてロントの家に行ったのではない。彼女の死を悼むために出かけていったのだ。ところが、その死に顔を眺めているうちに、いつかは自分もこうやって死んで冷たくなってしまうのかと考えはじめ、それで急に恐ろしくなってしまった。自分が、もう老い先の短い身だから、余計にそう思えたのかもしれない。その時に思い出したのが、人間の血を飲むと寿命を延ばせるという言い伝えだった。ちょうど誰も見ていなかったので、ついマァリの首すじを……あの牙の辺りを舐めてしまったのだ。もしかしたら、これで少しは長生きができるかもしれないと思って。だが、わしは吸血鬼なんかじゃない。動物の血で満足だ。本当だ。信じてくれ。

そのあとで娘のところへ戻ってきたロントが、その首についていた唾液を見つけ、村長の屋敷に集まった者たちを問いただした結果、エミールが白状した。そういうことだったのである。ディーンは跪くと、震えながら縮こまっている老人の背中に、やさしく手を置いた。そして、神はその罪を許されたとの旨を伝えたのだった。

顔を上げた老人は、本当にうれしそうだった。ディーンも思わずうれしくなった。が、宣教師のその微笑みも、続くエミールの言葉で一瞬にして凍りついてしまう。

ピエールさんに言われたことが、心に引っかかっていたのでしょう――人間の血は、獣のそれとは較べものにならないほどの長寿をもたらせてくれる、という。

ピエールさんに……ピエー、ル……ピ、エー……ル……ピ。忘れていた！　ディーンは立ち上がると何も言わずに屋敷を飛び出した。どこに行こうとしているのか。決まっている、村はずれにあるというピエールの小屋だ。疾りながら、若き宣教師はあの錬金術師のことをすっかり失念していた自分を呪わずにはいられなかった。

目指す小屋は、一度も行ったことがないにも関わらず、すぐに見つかった。ノックもせずに、扉を蹴り破る。予想していたとおり、ピエール・バイヤンはいなかった。代わりに予想していなかったものが部屋にあった。それでピエールが吸血鬼騒動に無関係ではないとわかった。ディーンは怒りのあまり、近くにあった机を蹴り倒した。上に乗っていた硝子(ガラス)の容器が割れ、様々な色をした液体が床にこぼれる。混じり合う薬品が異様な色の泡を吐き、眼が痛くなるような煙を立ち昇らせる。鼻をつく悪臭から逃げるように、彼は呪われた小屋をあとにした。ピエールが吸血鬼を――闇の魔王を呼び出したのに間違いはなかった。以前に見た、魔女の夜宴の様子を描いた絵画を思い出した。だが、悪魔を祀る祭壇を実際に目にしようとは考えてもみなかった。

村長の屋敷へと戻ったディーンは、何ひとつ隠すことなく村人たちに話した。ピエールが小屋にいなかったこと。そこに悪魔を祭る祭壇があったこと。そして吸血鬼が現れたのが紛れもない真実だということ。

聞いた人々は、当然のことながら混乱した。だが、それもすぐに鎮まった。言ったのは女司祭エリザベート・アーイエ。信仰によって蘇った悪魔は、やはり信仰によって滅びることになるでしょう。そう彼らに約束する。誓いは神聖である――それは村人も理解していた。未だ恐怖と不安は心に重く伸しかかっていたが、信じられるものが他にない以上、女司祭の言葉を支えにするしかなかった。信じるしかない。

それから、夜間の外出を控え、戸締りを必ずして、寝る前に神への祈りを忘れないようにとディーンが念を押した。それ以上のことはできなかったから。それしかやるべきことはないから。誰もが己れの無力を痛感した。こんなことで吸血鬼の襲撃を防げるのかと半信半疑の者もいたが、それをわざわざ宣教師に言ったりはしなかった。

外に出ると、陽はすでに山の向こうに沈んでいた。心細い残光が、辛うじて辺りを赤黒く染めてはいるが、それもすぐに失われてしまうに違いない。世界から色彩が抜き取られ、真の闇となるまでに家へと帰りつけるだろうか、と人々は不安になり、互いに挨拶(あいさつ)も交わさずに疾りはじめた。

それで悪夢のような一日は終わるはずだった。わずかな期待は粉々に打ち砕かれ、誰もが抱えていた不安が的中した。

その夜、吸血鬼を恐れぬひとりの愚か者が、松明(たいまつ)を手に、村の家々を訪ねて歩いた。魂が抜かれたような顔をしたその人物は、ロント・フレイズであった。行く先々で同じことを言っていた。

マァリがいなくなってしまった、と。

4

戸が激しく叩かれる、その音で男は目を覚ました。最初は、またロント・フレイズがわけのわからないことを言うために来たのかと思った。夜中、彼は泣きながら、マァリが、いなくなってしまった。そう言った。当り前ではないか、吸血鬼に殺されてしまったのだから。父親にしてみれば受け入れたくないことかもしれない。しかし、それは悲しいことに事実なのだ。現実を否定し、拒否し、そこから逃げ出そうとすれば、その反動は必ず返ってくる。そうならないように、マァリは神の国へと向かわれた、と言ってあげたはずなのに。あるいは口調が冷たすぎたのかもしれない。そういった罪の意識も手伝って、ディーン・シルバは、ようやく目を開く気になった。

まだ弱く、やわらかい陽差しが、若き宣教師の寝室を満たしていた。夜が明けたかどうか、という時刻だ。寝すぎてしまい、朝課の鐘を怠ってしまったかと後悔したが、昨晩は遅くまでエリザベートと主に祈りを捧げていたのだ。それを考えれば仕方のないことかもしれない。男は寝台の上で、大きく伸びをした。その時、再び戸を激しく叩く音が聞こえてきた。そういえば、いつもと違い、教会のまわりが騒がしい。

妙な胸騒ぎを感じ、ディーンは着替えもそこそこに、寝室を飛び出した。そこで、もうひとつの寝室から出てきたエリザベートと鉢合せした。互いに何かを言おうとしたが、戸を叩く音は鳴り止まず、だからそちらへと急ぐことにした。

外でふたりの宣教師を待っていたのは、三人の村人だった。ディーンは、彼らが捕らえている人物を見、そして震えた。その男が、錬金術師ピエール・バイヤンだったからである。彼は例によって口元に、見る者を不快にさせる笑みをへばりつかせていた。何も言わずに、かつての仲間に視線を送っていた。ディーンは、その目が気に入らなかった。裁きを待つ者の目では断じてないと感じたから。それどころか、この事態を楽しんでいるようにも見えた。

村人のひとりが説明する。彼は吸血鬼が怖かったため、明け方近くになっても眠れなかった。仕方がないので窓から外を眺めていたら、ピエールが自分の小屋に向かって歩いて行く姿を偶然、目にした。そこで近くに住んでいる、ヤスクやピリムと協力して捕まえた――そういうことだった。

言いたいことはたくさんあった。が、言葉が出てこない。結局、ディーンは最初にピエールの破戒をとがめた。破戒とは、すなわち僧としての戒律を破ることである。神へ祈りを捧げる身でありながら、悪魔崇拝者へと堕ちたのは明らかに罪であり、罰せられなければならない。神を捨て、邪な神へ忠誠を誓ったというのなら、それもいい。ディーンは異端を排除しようとは思っていないから。しかし、ピエールの行いは許し難い。伝説と伝承の中にしか棲むことを許されていない魔王をこの世に現出させたばかりか、その毒牙によって、罪のない少女が生命を落としてしまったのだ。どの神を信じるのも、その人間の自由であろう。だが、己れの欲望を満たすために誰かに死が降りかかるというのならば、それは自由どころか立派な罪となる。人間としての破戒である。

ディーンは厳しい口調でピエールに詰

め寄った。お前は教会で、一体、何を学んだのだ、と。罪深き錬金術師は、それでも涼しい顔を崩さない。そして言ったのだ。
　いかに神を目を欺くか、を。
　若き宣教師は眩暈を覚え、すべての人間が神の子だというのは嘘だ、と思った。悪魔め……呟いた。ピエールは何も答えず、ただ下卑た笑みを浮かべているだけであった。悲鳴が上がった。六人は、ほぼ同時に異常を訴える声の発せられた方向を見やった。ひとりの村男が、こちらに疾ってくる姿があった。髪の毛を逆立て、目を大きく見開き、足をもつれさせながら、必死で疾ってくる。何が起こったにせよ、ただ事ではないな、とディーンは感じた。
　不安は的中した。ふたりめの犠牲者が出たのだ。その屍体の喉には、やはりふたつの牙の痕があり、体内に血は残っていなかったという。ディーンたちが駆けつけると、ティムスの家のまわりには、多くの村人が集まっていた。宣教師は戒律を破った錬金術師の腕をつかむと、家の中へと入った。ピエールに、吸血鬼がどれほど恐ろしい存在なのかを思い知らせてやるためだった。
　シィル・ヴィンクは、マァリの時と同じように、寝ているところを襲われたようであった。顎(あご)を上げ、体を弓なりに反らせたまま、寝台の上で冷たくなっている。だから闇の者のくちづけの痕が、必要以上に強調されているように見えた。その横で跪くようにして身体を震わせているのが、シィルの夫であるティムス・ヴィンクだった。一緒になって、ようやく一年になるかどうか、という夫婦で、村の者からは子供はまだか、と冷やかされていた。しかし幸福は一晩で絶望へと変わった。ティムスのいつも浮かべていた陽気な笑顔が、もう見られないのではないかと考え、悲しくなった。そこで収まりかけていた怒りが再燃した。
　ディーン・シルバは、連れてきたピエールの胸ぐらをつかんで、力いっぱい引き寄せた。そして普段の穏やかな顔つきからは想像もつかないほど怖い表情で、悪魔に心を売り渡した男を罵った。これは貴様のせいだ。貴様が殺したも同然なんだっ!
　だが、価値観の異なる悪魔が良心の呵責を感じるわけもない。それは何の意味も持たない。ピエールは己れの罪深さを悔いるどころか、嗤いはじめた。それから、囁くように言った。「俺が殺した? 笑わせるな。まだ、誰も死んじゃあいないぜ」
　そこに居合わせた誰もが——ティムスでさえも泣くのを忘れ、驚いたように錬金術師の顔を見つめた。死んでいないって? こんなに冷たくなってしまったのに? 体から一滴残らず血を抜き取られてしまったのに? 死んでいない。信じられない。
　思い出した。村人たちは、宣教師から聞かされた恐ろしい話を。ディーンとエリザベートは自分たちが彼らにした、信者を増やすための伝承を。なぜ吸血鬼が恐るべき存在なのかを、彼らは思い出した。

ロントのいう、娘がいなくなったとは、彼女が死んだのではなく、その屍体が消え失せたということを指していたのだ。どうして屍体が消えたのか。断言してもいい。何者かがそれを持ち去ったのではない。死者は、自分の足で歩いてどこかへ行ったのである。そう、マァリ・フレイズという名の死者は、人間として確かに死んでいた。だが、吸血鬼としては生きていたのだ。
　そういったことをディーンが小さく呟いた瞬間、人々はシィルの横たわっている寝台から弾かれたように離れた。吸血鬼としては、まだ生きている! ただひとりの例外は、彼女の夫であるティムス・ヴィンクだった。冷たくなった死者の手を強く握りしめる。そして薄笑いを浮かべているピエールを、睨(にら)むように見ながら訊いた。「まだ、シィルは死んでいないというんだな」ティムスの目に狂気が宿っていた。
「夜まで待ってみな。陽が沈むと、その女が新しい生命を手に入れることになるからよ。みんなで、そいつの第二の人生の門出を祝ってやろうじゃないか、なあ?」

5

　陽の昇っている間は光の届かない闇で眠り、夜の訪れと同時に瞳を開き、覚醒した欲望を満たすために月灯りに舞う。それが吸血鬼。溢れる生命力は病を近づけず、齢をとることもなく、また死を恐れる必要もない。それが吸血鬼。永遠の刻の流れの中に優雅に身を任せ、果てなき快楽を堪能する美しき種族。それが吸血鬼。パンを食べるように、ぶどう酒を飲むように、血を口にすることが許された唯一の民。それが吸血鬼。錬金術師は、うっとりとした表情で叫んだ。漆黒の世界へ、ようこそ!

「やめろ——っ!」耳を両手で塞ぎながらディーンが絶叫した。

ピエールは口をつぐんだりしなかった。より一層大きな声で吸血鬼の素晴らしさを説く。血で喉を潤すことに罪悪感を感じる必要はない。月の種族に憧れるがよい。そこには別れも悲しみも存在しない。あるのは快楽と悦楽だけ。闇の覇王に憧れるがよい。血の味を知っているか? 獣のではなく、人間の血の味を。一度でも口にしたら決して忘れられなくなる甘さ。その旨さを堪能したいと思わないか。それが望みではないのか。それこそが、この村の者すべての願いであり、望みなのではないか。

静まり返った。ディーンは隣で小さく震えているエリザベートの手を強く握りながら、部屋にいる人々の顔をゆっくりと見まわした。誰もが魂を抜かれたような表情でピエール・バイヤンに視線を送っていた。宣教師の頭に血が昇る。この者たちは、人間の尊厳と引き換えに得られる永遠の生命を、人間としての光栄を捨ててまで欲する血の味を値踏みしているというのか?

「——屍体は、焼き払う」ディーンは低く言った。誰かに聞かせるというよりも、自分自身の決意を固めるために発した言葉のようであった。しかしそれは人々の耳に、しっかりと届いていた。先刻までは錬金術師に集まっていた視線が、今度は若き宣教師へと注がれることになった。

屍体を焼き払う。そうすれば、吸血鬼の増殖は防がれ、村人から犠牲者が出る可能性も低くなる。消えた死者——マァリ・フレイズも見つけ次第、灰になるまで焼く。吸血鬼は昼間は行動できない。きっと、村の近くの森にでも隠れているはずだ。その無力な間に始末すればいい。そして——

「そして、マァリの生命を奪った、憎き吸血鬼——愚かなピエールがこの世に現出させた魔王を捜し出す。恐れることはない。神の御加護を信じてさえいれば」

ディーンは力強く言い切ったが、村人は無反応であった。彼らは迷っていたのだ。屍体を焼くことは死者が天に召されるための浄化とするディーン。嗜血と不死の願望が満たされた、新しい生こそが吸血鬼になるということだと言うピエール。どちらも嘘を言っていないと思われた。どちらも正しいと思われる。ただ、それでも人間の血で喉を潤すことに誰もが後ろめたさを感じていた。だから……だから、迷っていた。村人は血が飲みたかった。永遠の生を享楽してみたかったのだ。だから、迷うのだ。突然、ティムス・ヴィンクが床に伏して泣きはじめた。どうすればいいのか、それがわからなくなってしまったからであろう。

ピエールが短く嗤った。「これで、あんたらの望みが叶うんだ。深刻に考えたり、泣いたりする必要はねえだろうさ」

ディーンはピエールを殴りつけた。拳を左の頬にもらった錬金術師は弾かれ、背中を壁に打ちつけた。それを睨みつけながら若き宣教師は有無を言わせぬ口調で、

「時間がない。夜が来る前に屍体を焼き、灰にしてしまわなければいけない」

再び室内は静寂に満たされた。息をするのも苦しくなるほど大気が重さを増している。音を立てるのが罪とも思えてくる。

——と。

見れば、部屋の入口に、村長のボリ・レナールが立っていた。いつから彼がそこにいたのか知る者はいなかった。が、何も言葉を発さないことを考えると、かなり前からディーンとピエールのやり取りを聞いていたのではないか、と思えてくる。彼も、他の村人同様に迷っているのだろうか。

「あんたらさえ……いなければ」

弱々しい声がした。ティムス・ヴィンクの声。「あんたらさえ……」何かを言おうとしているが、嗚咽に邪魔されて言葉にならなかった。床に涙の染みが広がる。

「へへへっ。言いたいことは、よくわかるぜ。つまり……」ピエールが左の頬を押えながら嗤った。「つまり、この村に教会なんて厄介なものさえなければ、すべてがうまくゆくってことだろう。なあ?」

妻を失ったばかりの男は、ゆっくりと顔を上げた。しばらくピエールを見つめていたが、そのあとで静かにうなずいた。

6

つまり、そういうことだった。

人間の住む村に吸血鬼が現れたからこそ問題が起きる。そうなると人々は血を吸われることに怯えるしかないのだ。しかし、その恐怖を克服する手段があるのを見逃してはいけない。すなわち、己れの喉を不死なる者に差し出す——これだ。自分が吸血鬼となってしまえば、吸血鬼を恐れる必要がなくなるのは明らか。血を望み、不死を願うのが村全体の意志ならば、何も迷うことはない。闇の中に足を踏み入れるがいい。夜は平等だ。不可視は美も醜も隔てなく受け入れてくれる。さあ、月光と踊れ! 人間として恥じるべき嗜血症も、吸血鬼ゆえの行為ならば罪の意識なく行えるようになろう。懸念される昼夜の概念の逆転も、心配することはない。じきに慣れる。

「聖書には——」ピエールは歌うように言った。「聖書には、こう記されている。パンは神の肉であり、ぶどう酒は神の血である、と。そう、俺たちは神を喰らって生きてきたのさ。今さら、何をためらう」

ディーンは、震えが止まらなかった。誰の顔も見ることができず、うつむく。排除されるのは宣教師か、それとも吸血鬼か。恐らく前者であろうと感じたから。だが、やはりそれを認め、受け入れることなどできない。若き宣教師は、拳を固く握りしめた。言わなければならない。理解してもらえる自信はない。それでも言わなくてはいけない。村人たちがピエールの言葉に惑わされて、胸の裡の欲望を噴出させる前に。覚悟を決めた。伏せていた顔を上げる。そこで気力が萎えそうになった。見まわせば、村人たちのすべての視線が自分に集まっていたから。悪



悪魔の血　血の悪夢

魔の邪悪さを説いてくれるのを望んでいる目か？　ディーンは違うと思った。同志となることを期待している目だ、共に吸血鬼になろうと誘っている目だ。泣きたくなる。逃げ出したくなる。喉まで出かかっていた言葉が消えてしまう。光が力を失い、眼前が闇に覆われてゆく。

「嗜血症は、嫌悪すべき病です」

透き通った声が室内に響き渡った。ディーンの視界に漂う闇は薄れ、光が舞い戻ってくる。若き宣教師は自分の隣に立つ、美しい女司教を見た。彼女はすぐにそれに気づいたようで、視線を合わせてきた。が、それは一瞬のことで、エリザベートは再び村人たちに向き直ると、心に訴えかけるような口調で続けた。「嗜血症は――人の生き血で喉を潤そうなどというのは、共喰いに等しい行為です。自分の延命のために大切な人を、あるいは子供を食べたりしますか。それを許すことができますか。我々は獣ではありません。理性のある人間です。平和と秩序とを愛する人間なのです。それを忘れないでください。こんな男の言うことに耳を貸してはいけません」エリザベートは、〝こんな男〟と言う時にピエールへと視線を転じて、きっと睨みつけた。

悪魔に魂を売った男も、彼女に鋭い眼光で応える。何も言わずに。あの不快な笑みも浮かべずに。それが不気味だった。

「――屍体は消却します。これ以上、不幸な人を増やさないために。この村の平和のために」女司教は力強く言った。

ティムス・ヴィンクは、冷たくなってしまった妻の亡骸にしがみつき、子供のように泣きわめいた。

「吸血鬼が、これ以上、増えないという保証はあるのか」村長のボリ・レナールが厳しい表情で、ふたりの宣教師に訊く。

「神の御名において」エリザベート・アーイエは、胸の前でゆっくりと十字を切り、誓いを立てた。「主の存在は絶対であり真実――ゆえに神と呼ばれるのです。共に祈りましょう。信仰こそが神の御心に触れる唯一の手段ですから。自らの犯した罪の数を数え、その過ちを悔いれば、恐怖と脅威とは去り、おのずと道は開けるでしょう」

そこへ下卑た嗤い声が、割って入った。ピエールであった。腹を抱え、涙さえも流しながら嗤う。それほどエリザベートの言ったことがおかしかったのだろうか。

しばらくして、笑い疲れた錬金術師は真顔に戻った。とはいっても、あの他の者を不快にさせる笑みは、くちびるの端にへばりつかせていたが。「神を信じていれば救われるって？　祈るだけで何もかもが思い通りになるのなら苦労はねえぜ、なあ」

ピエール・バイヤンは歩きはじめた。彼を止めようとする者はいなかった。恐ろしかったから。若き宣教師ディーン・シルバさえも例外ではなかった。怒りの表情を浮かべ、その姿を睨みつけるのが精一杯だった。錬金術師の背中が部屋から消えた。

あんたら、きっと後悔するぜ。

それがピエールの最後の言葉だった。

炎上の章

あの臭いは、決してわすれることはないだろう。ディーンは思った。そして、あの光景もまた脳裏にこびりついて離れない。

屍体を焼く――そういった話は何度か聞いたり、読んだりしたことがあった。教会の書庫へゆき、異端審問に関する文献を繙けば、その様子が克明に記されているのだから。しかし、実際に目にしたそれは、ディーン・シルバの予想を遥かに越えるほど陰惨なものだった。人間が人間のままで、その尊厳を胸に天に召されるというのは簡単のようだが、時にはこれほどまで凄まじい儀式を必要とするのである。

村のはずれに、大急ぎで頑丈な杭を立てた。そこにシィル・ヴィンクの亡骸を丈夫な縄でくくりつけた。彼女の足元には、たくさんの枯れ枝を、そしてその上に干し草を積んだ。若き宣教師は、不鮮明な記憶を頼りに〝火葬〟の準備を進めてゆく。ディーンが心配したのは、屍体が燃え尽きずに残ってしまうことだった。人間を灰にするのが、どれほど困難なのかは、以前に読んだ文献から学んでいた。準備が不十分のままで焚刑を行ったある異端審問官は、生焼けの屍体を残してしまい、その魔女の呪いによって惨い死を迎えることになった、という話もある。果して吸血鬼がそのような魔力を持っているかは不明だが、念には念を入れた方がいい――そう村人たちとの相談の上で決めていた。男は森へ入り、燃やせそうなものを探しまわった。女は家から獣脂や樹脂など、火の力を強められそうなものをそれぞれ持ち寄った。

やれることは、すべてやった。火が放たれた。浄化という名のその小さな火は、干し草を飲みこみ炎に変わる。シィル・ヴィンクの寝衣に猛火が這い上がる。叫んだ者があった。人々は思わず身体を震わせたが、すぐに声の主がティムス・ヴィンクだとわかり、大きく息を吐いた。腰まであるシィルの髪を烈火が撫で上げる。死者の夫は言葉にならない叫びを繰り返し、ついには炎の中へと飛びこもうとした。それを数人の村人が懸命に押さえる。狂炎がシィルの細い体を完全に覆った。と、縄が焼け切れたのか、燃え上がる屍体が崩れ落ちる。業火はふたつに割れ、無数の火の粉が飛び散った。同時に、いくつもの悲鳴が生じた。炎の中の女が、まるでその熱さを苦しんでいるかのようにもがいている――そう見えたのだ。

焚刑は、辛うじて陽が落ちる前に終わった。血を吸われ、体が渇いていたのが幸いしたのだろう。シィル・ヴィンクは吸血鬼になるのを免れ、ひと握りの灰と骨とになり、神の国へと旅立っていった。ティムスは泣きながら彼女の骨を拾った。それを見ながら、ディーンはある決意を固めた。

残る吸血鬼は、ふたり。マァリ・フレイズと、彼女の血を啜った人物である。しか



■次号シモン・ベルモント登場！ 吸血鬼との対決がはじまる。刮目して待て！



し、もうすぐ陽が落ちる。人間が無力になる刻だ。これからするべきことは、いかに自分の身を夜の者から護るか、である。とにかく朝まで無事でいなければならない。陽が昇れば、今度はこちらから吸血鬼を捜し出す機会が生まれるのだから……。

　ディーン・シルバの固めた決意とは、夜の村を見まわりすることだった。そんなことをして大丈夫なのかと心配する村人は何人かいたが、異を唱える者はいなかった。この若き宣教師が、もしかしたら自分の身代りになってくれるかもしれないとの期待があったのだろう。反対したのはエリザベート・アーイエ、ただひとりだった。それでも、彼女も愛する男の心を変えることはできなかった。神の御加護があれば、何も恐れる必要はない——そう言われたら、返す言葉が見つからないのだ。

　それならば——。

　自分たちの家へと戻ってから、エリザベートはディーンに提案した。それならば、ふたりで交代に村を見まわればいいわ。それが駄目なら、ふたりで一緒に……。

　男は、どちらの案も拒否した。彼女を危険な目に遭わせたくなかったから。これは自分が神から与えられた試練なのだ。

　朝まで持ちこたえられたなら、この村が変わるような気がした。領邦教会にいたころに思い描いていた夢が叶うような、そんな予感がするのだ。吸血鬼を滅ぼせれば、村人たちから主への信仰を勝ち取れるはずである。毎朝、教会で行われる聖餐式に、誰もが先を争ってやってくるだろう。

　しかし、ディーンに夜の村を歩かせることを決意させたのには、もうひとつの別の理由があった。焚刑（ふんけい）が行われている時に村長が話してくれた《神》、それが頭にこびりついて離れなかったのである。

　神の名は、シモン・ベルモンド。伝説の英雄なのか、実在の人物なのかは、誰にもわからない。ただ、闇がこの地を覆いはじめると決まって現れる——そういったことだけが村に伝わっているのだそうだ。彼の喉にはいくつもの牙の痕があり、神としての〝聖痕〟とされた。ディーンの気を引いたのは、そのシモンが荊の鞭を振るい、吸血鬼を塵に返す力を持っているという点であった。それで何故、村の人間がシモン・ベルモンドを《神》として恐れているのかが理解できたような気がした。血を好み、それで喉を潤す者を吸血鬼と言い換えるのならば、シモンはその輩に裁きを下す役割を持っていることになるからだった。

　若き宣教師は、村の《神》に嫉妬した。教会の《神》を彼らに信仰してほしかった。だから、自分がやらなければならないと感じた。教会が如何に素晴らしいかを人々の前に示す、絶好の機会だと思った。ディーンは、これこそが神の使いとしての試練だと確信した。自分の手で、村人を守らなければならない。自分の力で、恐ろしい吸血鬼を滅ぼさなければならないのだ。

　しかし、新たなる犠牲者が生まれてしまう。夜の村に重くのしかかる静寂を破る悲鳴があった。女の悲鳴だった。

　葉と葉の隙間から覗く、わずかな空が青から黒へと、ゆっくりと変わっていった。シモン・ベルモンドを捜し求める旅に出てから、これで何度目の夜を迎えることになるのだろうか、ディーンは思った。四回目か、いや五度目か。村では、あの時と変わらず、人々は吸血鬼に怯えながら生きているのだろうか。それとも、自らの喉を差し出し、血で渇きを癒す快楽に耽っているのか。男は、自分もその仲間に加わってしまえれば、どんなに楽なことかと考えてみたりもした。無理もなかった。吸血鬼を斃すことを生業とする男は、もしかすると伝説の中でしか生きられない存在なのかもしれないのだ。実在しない人物を捜しまわり、挙げ句の果てに生命を落とす——それを想像せずにいられるはずもない。

　それでも、ディーンは旅を続けようと思った。彼が頼れる《神》は、もうシモン・ベルモンドその人しかいないのだから。

　ディーンの傍らで動くものがあった。彼は悲しげな眼差しで、それを見た。毛布が静かにめくれ、エリザベート・アーイエが青ざめた顔を、ゆっくりと覗かせた。

「リズ……お腹が減ったかい？」

　女は小さくうなずき返すと、うれしそうに微笑んだ。ぞっとする笑みだった。くちびるから、ふたつの鋭い牙が溢れた。「ねえ、お願い。はやく血をちょうだい」

　ディーンは泣きそうな顔をし、取り出した短剣で自分の手首に傷をつけた。

〈つづく〉

米田裕の

パソコン通信インタビュー

Net de Osiete

②めるへんめーかーさん@ニフティサーブ

パソコン通信でインタビューをしてしまおうというこのページも、2回めとなった。今回は『わんだりんぐWONDERLAND』の、めるへんめーかー先生だ。ネットの中では知る人ぞ知るというヘビーチャッターとしても有名だぞ。

──まずデビュー作品をおしえてください。

めるへんめーかー（以下める） 白泉社の『花とゆめ』1978年夏の増刊号に載った『三日月の夢（クレセントムーン）をさがして』という作品です。

──ペンネームの由来をおしえてください。

める 高校の時の漫研で、ふざけてつけたのがはじまりだった気が……。語源は『メロディメーカー』です。デビューの時担当に「面白いからこのままゆこう」と言われて、なんだか変な名前のまま出ちまったい……です。

──ログアウトにお描きになる前に、ウォーロックという雑誌でゲームを題材としたマンガを描くようになったのは？

める ウォーロックでの前の連載（トンネルズ&トロールズのルールにしたがったRPGを適当にストーリーマンガにして描いた）の続きで、つぎは半分エッセー風にしましょう……ということになったのです。で、むこうが提供してくれるネタと、自分で描いてみたいネタを半々くらいにして、てきとうに毎回楽しく描きました。

──それが、『わんだりんぐ～』までつづいているわけですね。ところで、ゲームからネットにハマった原因はなんでしょう？

める 小説家の風見潤氏から、モデム、通信ソフトつきのワープロをいただいたのがキッカケ。で、先にハマった妹（ウチのアシスト兼小説家兼イラストレーター）が水先案内してくれました。長電話な奴はアブナイそうです。連日、孤独な作業してますしね。

──現在お持ちのパソコン、ワープロなどとパソコン歴をおしえてください。

める はじめてのパソコンはPC-8801FR。はじめてのワープロは（まだ使ってる）OASYS30ms。今愛用してるのはFM-TOWNS（電脳おもちゃ箱）。外出用（わはははは）OASYS POCKETも持ってます（もちろんポケットモデムとポケットダックも……病気や～）。

──ネットでは、絵文字というのを使って意志伝達をすることがありますが、そのなかには先生のオリジナルのものがあるときいたのですが？

める 結構あると思うので、ちょっとお見せしましょう。

──先生は、PEEPER PAPERという個人通信を50号以上も出されてますが、それを出すきっかけとか、50号までの道のり、また何人に出されているかおしえてください。

める 手紙を書くのがもともと好きで、前は手書きコピーで似たような代物を知人に送り付けたり、ファンレターのお返事に使用したりしておりました。で、電子メールのおかげで、そっちの方は筆不精になったものの、かわりに電子のぺーぱあを出してしまった……という。要するに書くのも、人に見せるのも好きなわけです（ハッキリキッパリ、下手の横好きですが）。出してる人数は数えたことないのですが、50～60人に送信してるかもしれません。

──よく出没するネット、フォーラムはどこですか？

める ニフティサーブのSFフォーラムにおります（深夜の常駐野郎……だったりして）。

──そこまでハマってしまうネットの楽しさとか、よい点、悪い点とはなんでしょう。

める 居ながらにして、遠くの何人もの人と話せること。真夜中まで起きてて、時には仕事してるひとがいること。馬鹿なことを話せることがいいですね。悪い点は、馬鹿なことしか話していないわたしが、情け無くなること（笑）。個人的なことばっかりだなあ……。世間と隔絶した生活をしてたので、人間関係のお勉強がちょっとできた気がしてます。

──ネットでの守ってほしいマナーとかはありますか。

める ネットでの情報の伝達は早いので、噂の伝わり方とかは凄い。その場の発言にしても、書き込みにしても〝売れない雑誌〟より多くの人（あなたと同じ考えを持っているとは限らない）の目に触れることを意識した方がいいのかもしれないですね。

──代表作は。

める とくにありません（笑）。どれをとっても、ま、似たようなもので（虚しい笑い）。どれも一生懸命描いてますが。

──最後にログアウトの読者にメッセージを。

める いやあ、通信って楽しいものですよぉぉぉ!! 機械音痴のわたしでも出来るっ（←いばるんじゃない）。ぜひネットでお喋りしましょうね。漫画のほうもいろいろなとこで描いてますんで、ひとつよろしく♡

☆ｺﾝﾊﾞﾝﾊｰ！＼（(^Ø^)）／♪♪☆

＊(^－^)／＊ｵｶｴﾘﾅｻｰｲ！！

□ﾀﾀﾞｲﾏｧ！！＼（(^Ø^)）／★★★□

☆＼(^－^)ｲｯﾃｷﾏｰｽ/♪

☆(^Ø^)／☆ｲｯﾃﾗｯｼｬｰｲ♪

＼（^0^）／ﾜｰｲ！！☆☆

＼(^Ø^)／ﾔｰｰｰｰｲ！！★★

＼（^0^）／ﾊｰｲ！！

/(−o−)/ｵﾎﾞｴﾃﾗｯｼｬｲ！ｷｨｨｨｯ！！

(￣へ￣)／ﾅﾆｶｵｯｼｬﾘﾀｲｺﾄﾃﾞﾓ??ｷｯ！

(￣Ø￣)〃ｿﾝﾅｺﾄﾅｲﾓー ﾝﾓｰﾝﾓｰ・・ﾓ・♪

／(＊−＊)＼ｳｯｿｰｯ！！

＼（^Ø^）／☆ﾊｯﾋﾟｰｱｲｽｸﾘｰﾑ！！☆

♪ﾄﾞｷﾄﾞｷ ^ 0 ^ ﾜｸﾜｸ ^ 0 ^ ♪

⬆これがめるへんめーかー先生オリジナル絵文字だ

小説ウィザードリィ
ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ後編

BANE OF THE COSMIC FORGE

作　竹内　誠
画　中村　亮

幾多の困難を乗り越え、ついに冒険者たちはコズミック・フォージのありかにたどりついた。しかし、そこにはさらに強大な敵が待ちかまえていたのだ。竹内誠入魂のウィザードリィ小説後編145枚。堂々完結!!



前回までのあらすじ

宇宙のすべての法則を書き替えることのできる魔法のペン"コズミック・フォージ"。その呪いを解くために、侍のハヤテをリーダーとするパーティーが冒険の旅に出発した。途中ゾンビや巨蛇、巨人、巨石と戦い、魔法使いゾフィータスの亡霊と出会う。そしてペンにまつわる呪われた秘密を聞き出すことに成功した。

第4章　ピラミッド

静寂とゆるやかな空気の流れだけが、そこを支配していた。ゆるやかな風は、どこからか暗く湿った腐臭を運んでくる。

エルティアは、目の前の祭壇に置かれている小さな像を真剣に見つめていた。

小さな像は粘土製で、乾燥した花びらや大小さまざまな骨、あちらこちらが欠けたビーズ玉に囲まれている。

おそらくこの像を崇める者たちが供物として、供えていったものに間違いない。

さまざまな供物に囲まれた祭壇の中心にある丸い台座のうえに、像は安置されている。エルティアはその台座自体が、トラップを作動させるスイッチであると感じていた。

ハヤテたちは冒険者の常識として、墓荒らしだけはしないようにしている。

なぜなら墓の類は強力な魔法やモンスターで守られていることが多く、なによりも墓を作った一族を完全に敵に回すことになる。

まして巨大なピラミッドの奥に隠された像となれば、信仰の対象となっているのは間違いない。

この手の品物は、手を触れただけでも大騒ぎになることが多いのだ。

それに本当は、だれかが崇めている神聖なものを盗みたくはない。

しかし魔法使いの魂のかたわれにいわれたように、百二十年におよぶ呪いを解き放つことを考えれば、きれいごとばかりではどうしようもない。

目的のために、手段を選んではいられない時もある。あらゆることを考えたうえで、ハヤテはこの小さな像を持っていくことを決めたのである。

問題はどうやって、罠を作動させずに小さな像を取るかであった。

エルティアは、すでに二分ほど小さな像とにらめっこしていた。

左手には、砂を詰めた小さな袋を持っている。重さは調べたわけではないが、粘土で作られた小さな像と同じ程度にしてあるつもりだ。

彼女は祭壇に仕掛けられた罠は、像の重さに反応するだろうと考えていた。エルティアは砂の入った袋と小さな像を、すり替えようとしているのだ。

言ってみると簡単そうだが、実際に像と袋を入れ換えるために使える時間は一秒以下であろう。それをなし遂げるためには神業に近い、すばやい動きが必要となる。

それだけでなく、もし砂を入れた袋の重さが小さな像と極端に違えば、簡単に罠が作動してしまうだろう。

「ふうっ」

溜め息をつくとエルティアは、いったん持っていた袋をおろした。

「やれそうか?」

「たぶん。ただ、タイミングが中々つかめなくて……」

エルティアは汗が滲んだ両手を、スカーフで拭いながらそういった。

「無理はしなくていい。出来ると思ったら、やってくれ」

ハヤテは緊張しているエルティアの肩に手をおいて、やさしくいった。

エルティアは無言でうなずくとスカーフをしまって、再び砂袋をかまえて小さな像の前にたった。

二度ほど袋の重さを計って、右手をゆっくりと小さな像に近づける。

左手は袋を持ったまま、小さな像のうえにぴったりと止まっている。

シャッ!

ほんの一瞬、エルティアは右手で小さな像をすばやく持ちあげる。それが離れたと思った瞬間に、左手は風のように動き砂袋が台座にのっていた。

スサッ。

台座に置かれた袋の中で、わずかに砂が動く音がする。その他には周囲にあった乾いた花びらすら動かさない、まさに神業のような動きであった。

「やったーっ」

フィルが飛び跳ねながら、エルティアの成功を喜んでいる。

「早く、この部屋から出ましょう」

だがエルティアは喜びもせずに、緊張した声でいった。

「なぜだい?」

「砂袋の重さが、この像より少し軽かったようです。もし精巧な罠なら、重さの違いで作動するかもしれません」

カチリッ。

エルティアがそういい終わるのと同時に、台座の下から小さな音がするどく響いた。

「早く!!」

エルティアの叫び声と同時に、うしろにいたフィルとオージが部屋の外に飛び出す。

続いてヴェイグとリーシャが飛び出し、ハヤテが続いた。

ガッコォオォン。

エルティアが外に出ようとした瞬間に、凄まじい音をたてて小部屋の床が消失する。

エルティアは床がなくなる寸前に、ジャンプした。だが床の落ちる速度のほうがわずかに早く、充分な距離をかせげない。

彼女の手は、目のまえにある床の端をつかもうとしたが、空を切った。

だが落ちると思われたエルティアの手を、ハヤテがしっかりと握りしめる。

「ヴェイグ、オージ」

ハヤテの声を聞いて、ふたりはエルティアを引きあげるために手伝いにきた。なんとか落とし穴からエルティアを引きあげると、ハヤテたちは一息ついた。

「まいったな。こんなことになるとは思わなかった」

「すいません。私がもう少し、多く砂を入れておけば……」

エルティアが右手にしっかり持っていた像を床に置きながら、すまなそうにいった。

「しかたないわよ。見ただけで重さがわかる人なんて、いないもの」

相変わらず好奇心が呼ぶのか、エルティアが落ちそうになった落とし穴を壁に捕まりながらのぞいているフィルがいう。

「もしかしたら、その像を取る前に落と

著者近況



竹内誠（たけうちまさる）
姉妹誌アスキーコミックのためにウィザードリィVをもとにしたマンガ『メイルストロームの彼方』の原作を書く。攻略本、小説、マンガ原作と、これで名実ともにウィザードリィの第一人者となった!?



中村亮（なかむらりょう）
チョッパーベースの元祖ラリー・グラハムひきいる"GCS"が初来日する。十年ほど前にいちど解散したバンドなので、ナマで見ることなどもうできないと思っていた。よーし、仕事なんか放り出していくぞ!

し穴が開いたかもしれないんだし、持ってこれただけ幸運と思わないと贅沢よ」
フィルはそういいながら、じっと下を見ている。
「落ちたら痛そうだけど、誰も落ちなかったのだから問題ないわよ」
だが落とし穴の下には興味を持つようなものが無かったのか、すぐにのぞくのをやめてしまった。
「この像、どんな神様なんだ？」
「さあ、私は見たこともない。少なくとも、私が信仰する神とは関係なさそうだ」
エルティアが置いた像を、興味深くながめていたヴェイグの疑問に、オージが答えた。
「オージが知らないなら、少なくとも外で広く信仰されている神様じゃなさそうだな」
「それじゃ、祟られたりしないよね」
ちょいちょいと小さな像をつつきながら、フィルが安堵した声でいう。
「さあな。案外、知られていないだけで、強力な神様かもしれないぞ」
「本当？」
真顔でそういうオージを見て、フィルは急いで像から手を放した。
「とにかく、この小さな像であの扉が開くかどうか、たしかめにいこう」
ハヤテは周囲に満ちてきた不気味な気配を感じてそういった。
ピラミッドの地下には、アンデットが徘徊しているのだ。もたもたしていては、余計な連中と無駄な戦いをすることになる。
ピラミッドのうえから見る風景は、壮観であった。かなりの高さを持っているこの建物は、ジャングルの木々を見おろすことができた。
ジャングルはまるで無限に広がっているようで、どこからどこまで続いているのかわからなかった。
ピラミッドは樹海の真ん中にあるようで、地上から近寄ることはできそうにない。巨人たちの館から落ちた先は細い崖のうえで、洞窟へと続く道があるだけだった。
洞窟は、奇妙な地下墓地へと続いていた。そこを通って、ハヤテたちはピラミッドにやってきたのだ。
ピラミッドは、奇妙な文様が彫られた陶土の固まりで築かれている。所々に崩れかけた壁画もあり、日常生活の様式などがそれから知ることができた。
ここを作りあげた者たちの文化は、ハヤテたちの知らないものであった。ただ周囲を飾っている装飾の雰囲気から、なにやら王宮か神聖な寺院のように思える。
ピラミッドの中はまさに迷路で、あちらこちらに様々な罠がしかけられていた。ハヤテたちは何度か落とし穴や壁の隙間から飛んでくる矢などに遭遇したが、かろうじてここまできたのだ。
王宮や寺院だとするなら、これほど厳重に罠が仕掛けられているのも納得できた。
罠にはすべて解除するための仕掛けがつけられ、その位置を知っている者なら安全にどこにでもいくことができる。
また罠だけでなく、不定形の怪しげなモンスターとの遭遇したり、部屋の中を楽しそうに飛び回る宝箱など、ハヤテたちは想像を絶する怪異と遭遇している。
さらに地下には凄まじい罠が仕掛けられており、ハヤテたちはひとつの罠を見抜けなかっただけで危うく全滅しそうになった。
幾多の罠をくぐりぬけて、ようやくハヤテたちはあの小さな像を見つけだしたのだ。
いままで開くことのできなかった扉は、ピラミッドの最上階に近い場所にあった。
扉の上のアーチには奇妙な動物が書かれた紋章があり、どうやらそれがこの扉を開く仕かけのようなのだ。
ハヤテは、右手に持ったちいさな像を紋章の前にかざした。像が紋章の前にかざされると、扉は音もなく開きはじめる。
「よし、いこう」
扉が完全に開ききったのを見て、ハヤテは全員にいった。
扉の向うにあった階段はよく掃除されているらしく、埃などつもってはいなかった。これだけで、この階段が頻繁に使われているのがわかる。
階段を登った場所で、ハヤテたちは奇妙な光景に遭遇した。そこはピラミッドの最上階らしく、狭い通路が前に伸びているだけであった。その通路は途中でもうひとつの通路と交差している。
十字路となっているその場所に、藁を編んでつくられた椅子があり、ひとりの少女が座っていた。
少女は周囲に、何人もの女戦士を従えており、気味の悪い仮面をつけた女も背後に控えている。
女戦士たちはそれぞれ大きな扇を持っていて、それをつかってゆっくりと優雅に少女をあおいでいた。
その状況を見ただけでも、椅子に座っている少女が身分の高い人物だとわかる。
椅子に座っていた少女は、ハヤテたちの姿を見ると女戦士たちに合図をした。女戦士たちは扇を置くと、そのかわりに珍しい模様のついた楯とスピアをかまえる。
女戦士たちの戦闘準備ができたのを確認すると、少女ははじめて立ちあがった。
「私はアマズールー族の女王、我らの聖地に来たのは誰だ？」
少女の声は澄んでいて、ハヤテたちにしっかりと伝わった。
「我々は冒険者。コズミック・フォージの災いを取り除くために、この地を訪れた」
ハヤテは、しっかりと背筋を伸ばして大きな声で返事をした。
「冒険者？　コズミック・フォージ？　お前たちは石を取りにきたのか」
少女の言葉にハヤテたちは、一瞬どきりとした。あの山の上にいた岩の顔も、おなじようなことをいったのだ。
「我々は、石など求めてはいない」
口篭もりそうになったハヤテのかわりに、ヴェイグがいった。
「なぜ、この寺院に来たのだ？」
石を取りにきたのではないと知ってか、少女の口調はすこしやわらかくなった。
アマズールーの女王との会話からわかったのは、ここはマウムームーという神の神殿であるということだった。
彼女たちの一族はマウムームーを信仰しながら、このピラミッドを住居にしているらしい。
そしてマウムームーというのは炎の神らしく、火山の火口に住んでいるという。
ハヤテたちは少しの贈り物とかなりの献金を取られたが、それだけの情報を得ることができた。
女王は選択の余地なく、ハヤテたちはマウムームーのいる場所に向かわせようとしていた。どうやら、彼らを生贄にするつもりらしい。
女王がいうには、マウムームーがお前たちを受け入れるなら、無事に戻れるだろうということだった。
マウムームーに出会うには、この先に続いている炎の道を進むしかない。それは石炭で作られているようで、真赤に燃えていた。
「おいおい、こんな場所を歩いたら火傷で死んでしまう」
石炭の道を見たオージは、冗談じゃないといった声でつぶやいた。
「取引しない？」
小さな声が、オージに聞こえた。見ると奇妙な仮面をつけた女性が、彼



の背後に忍び寄っていた。
「何の取引だい？」
オージも相手の声に合わせて、小さくささやいた。
「あんたら、この炎の道を歩いていかなきゃならない。役に立ついいものがあるんだ、買わないかい？」
「物はなんだい？」
オージに尋ねられて仮面の女性は、小さな袋を取り出した。
「これを足の裏につけておけば、熱さを防げる魔法の粉だよ。金貨三千枚に負けておくよ」
「本当に、効くんだろうな？」
オージは、仮面の女性が持っている小さな袋を疑わしげに見た。
「マウムームーの司祭である、このクワリ・クボナがいうんだ。絶対に間違いはないよ。買うのかい、買わないのかい」
「よし、買おう」
オージは自分の財布から、三千枚の金貨を取り出した。
金貨といっても大きさは一センチほどで、それほど大きくはない。だがさすがに何千枚と集まると、結構かさばる。できるならあまりたくさんは持ちたくないのだが、こうした取引や店を開いて商売をしている人々相手には、金貨がないとどうしようもない。
オージが差し出した金貨をみて、クワリ・クボナは満足そうにうなずくと袋を渡してくれた。
「マウムームーの機嫌を損ねないように、気をつけなよ」
クワリ・クボナは気軽にオージの肩を叩くと、女王のいる場所に戻っていった。
「なにしてたの？」
オージが持っている袋を目敏く見つけながら、フィルが尋ねた。
「炎の道を渡るために必要なものを、買っていたのさ」

すでに女王たちはうしろに去り、ハヤテたちの前に炎の道が待っていた。
「で、それをどうするんだ?」
「この粉を、足につけるんだ」
ヴェイグの問に答えながら袋を開けてみたオージの手に、さらさらと細かい銀色の粉が落ちた。
細かい銀粉は、あまり多くはなかった。だがいったん足につけると、不思議なことにぴったりとくっついて離れない。
「さて、これで大丈夫かな?」
半信半疑のままオージは、炎の道に一歩踏みだした。
炎の道を作りだしている石炭の橋は真赤に燃えていたが、不思議なことにその熱はオージの足にまったく伝わってこなかった。
「どうやら、これで火傷の心配なく歩けそうだぞ」
オージは、炎の道の上で足踏みしながら面白そうにいった。ハヤテたちも残った粉を足にまぶして、炎の道を歩きはじめる。
炎の道は、熔岩のうえを真直ぐに伸びていた。周囲の熔岩はドロドロに溶けていて、とても人が歩けるように思えなかった。
おそらくこの石炭の道だけが、ひとの体重を支えられる唯一の場所なのだろう。誤って他の場所に足を踏みだしたら、熔岩に全身すっぽりと浸かることになるのは間違いなかった。
やがて用心しながら進んでいくハヤテたちの前に、ゴボゴボとガスを吹き出している火口が見えてきた。
「あれが、マウムームーのいる場所か?」
ヴェイグは剣をにぎりしめたまま緊張している。なにしろ今度の相手は、神として崇められているのだ。そうとうな力を持っていると思わなければならない。
果たしてそんな存在と戦って、生きて帰れるのか? それはパーティーの誰もが感じている疑問であった。
だがそんな疑問を感じながらも、戦いに勝ち、謎を解きあかし、先へ進むと自分自身を信じているのは、なぜなのだろう?
たぶん、それこそが冒険者としての資質なのだ。未知なるものへ挑戦し、己の意志と努力で切り抜けることを喜びとした者だけが選ぶ道。それは安定や平和といった普通の人々が求める日々とは、遠く離れた場所にある。
その遠い場所へくることを選んだものが冒険者と呼ばれ、誰もいったことのない場所へと歩んでいくのだ。
この炎の道のような場所を……
さしたる時間もかからずに、ハヤテたちは火口のほとりへきていた。
ズォォォォォッ。
さっきまで微塵(みじん)も揺れていなかった炎の道が、かすかに振動をはじめた。
振動はだんだんと大きくなり、やがて大きな地震となり炎の道を揺らしはじめる。
ズドォォォォッ。
火口の中の熔岩は煮えたち、噴火がはじまったように思えた。
ザッバァァアン。
火口から熔岩を水のように跳ね飛ばしながら、岩の巨人が起きあがった。
「ウォォォォッ」
四メートルほどの背丈の岩の巨人は、伸びをすると大声で叫んだ。
「お前たちが、石を取りにきたのはわかっている。他の者はだませても、わしを欺(あざむ)くことはできん」
岩の巨人は腕をくんで、ハヤテたちをにらむとそういった。
「わしの名はマウムームー。石を狙う輩(やから)は、我が力で成敗してくれる」
そういった巨人は、全身から炎を吹きあげると、身体を熔岩と同じ色にかえた。燃える赤にゆらぐ顔のなかで、その目だ



けが不気味に黒い。

　マウムームーは真赤に燃えている腕を、パーティーの先頭にいるヴェイグにむかってふりおろした。

　ヴェイグは楯をかまえて、その攻撃をかわそうとしたが、相手の攻撃のほうがわずかに早い。

　ジュッ！

　ドラコンの堅い皮膚の表面が、熱によって焼けた音が聞こえる。酸に対しては強靭な耐性をもつ皮膚であったが、高熱にはなんの効果もない。

　殴られて呻いているヴェイグの横から、リーシャのスピアが繰り出された。だがスピアの一撃は、相手の身体の表面をかすっただけで打撃を与えてはいない。

　ハヤテの刀も、相手の身体を守る岩を貫通できずにいた。

「永遠(とわ)の炎によって作られる壁よ！　我らを包み、灼熱の攻撃から守りたまえ」

　フィルが呪文を唱えると、ハヤテたちを囲むように炎の壁が出現する。

　これは防御呪文の一種で、火領域の攻撃呪文の効果を減少させる力を持っている。しかし壁の強度を越えるほどの相手の呪文が強力ならば、防御の効果はほとんどない。

　フィルは自分がもっとも得意とする火領域の攻撃呪文が、この相手には通用しないと判断した。

　そのかわりに相手の攻撃呪文も火領域のものであると思い、もっとも効果の高い防御呪文を唱えたのだ。

　他の攻撃呪文を唱える方法もあったが、それが効果があるとは限らない。緊迫した戦闘の中で魔法使いに期待されるのは、確実に効果のある呪文を唱えることだ。

　一方、ハヤテは脇差しのかわりに左手に装備していた手裏剣を、マウムームーにむけて投げた。

　ビシュッ！

　手裏剣はマウムームーの肩に、見事に突き刺さった。だが大きな打撃は与えていない。

　しかしハヤテの攻撃が効果あったというのは、このマウムームーが普通の武器で倒せるということを知らせてくれている。

「大地の中に潜む刃よ、我が意志を受けて敵を撃て」

　オージが、僧侶の呪文の中では珍しい攻撃呪文を唱えた。

　とたんに冷たく輝く黒ダイヤの破片が周囲からバラバラと、マウムームーめがけて飛び出した。

　いくつかの破片は確実にマウムームーの身体に突き刺さったが、しかし大きな打撃を受けたようには見えない。

「攻撃呪文が効かないぞ」

　オージは最大のパワーレベルで唱えたブレードの呪文が、予想以上に効果がなかったことに愕然とした。

　マウムームーは、魔法に対しての防御力が相当に高いようだ。

　ブォン。

　低く響くような音とともに、マウムームーの手から火炎球(ファイヤーボール)が飛び出す。

　それはハヤテたちの周囲をかこんでいる炎の壁に衝突すると爆発した。

　火炎球はいくつもの火の塊となったが、そのほとんどは炎の壁に遮(さえぎ)られて、ハヤテたちのほうへは飛んでこない。

　しかし炎の壁はすべてを遮れず、いくつかの火の塊はハヤテやヴェイグたちに軽い火傷を負わせる。

「フィル、オージ！　攻撃呪文は使うな。防御呪文であいつの攻撃を防げ！」

　ハヤテはマウムームーに対して攻撃呪文の効果が薄いと判断して、防御呪文を使うように指示した。

　そういっている間にも、マウムームーは次々と火炎球を投げてくる。ちょっとした火傷程度の傷でも、全身に受けると相当な怪我になる。

　ハヤテは刀を鞘にしまうと、ザックにくくりつけていた巨大な太刀を取り出した。刀身だけでゆうに二メートル近くはあろうと思われる巨大な太刀を、ハヤテは両手でかまえる。

　これは野太刀と呼ばれる刀で、野戦で使われた武器だという。騎馬に乗った侍を、馬ごと両断したという逸話(いつわ)も残っている。

　採掘現場の中に店を開いているスミッチというドワーフの所で、売っていた武器だ。それをハヤテは金貨五千枚という、飛んでもない値で買い求めた。

　いままでは手裏剣や他の武器技能を磨こうとして使わなかったが、このような強敵相手に試してみる価値のある武器のようだ。

　ズッシリと重く感じるその太刀を、ハヤテは肩に刀身を乗せるようにかまえている。

　野太刀ほどの大きさの刀となると、普通の刀のように軽々と扱うことはできない。肩に乗せるか、もしくは脇に下ろしてかまえていて、遠心力を使って太刀自体の重さを利用して相手を叩き切るのだ。

　理屈ではわかっていても、実際に野太刀を持つとハヤテはその重さに驚いた。思った通りに操れるか、疑問に思う。

　ジリッ、ジリッとハヤテはマウムームーに近づいていく。攻撃方法は接近戦、相手の懐に近づき渾身の力を持って、必殺の一撃を与えようというのだ。

　まさに決死の一太刀といえよう。

　ハヤテの攻撃を助けようと、ヴェイグとリーシャは派手に左手から攻撃している。

　マウムームーは、そのふたりの攻撃に気を取られて、ハヤテの接近に気づかない。

「キェェェェッ！」

　凄まじい気合声とともに、ハヤテの野太刀が振りおろされた。

　ザシュッ！

　固い刃が深く食い込む音がして、野太刀はマウムームーの脇腹を大きく切り裂く。

　チャキリ。

　ハヤテは振り抜いた野太刀の刃をすばやく返すと、切り裂いた傷めがけて再び突きを入れる。

「ウォォォォッ！」

　ドンッ。

　鈍く重い音をたてて、野太刀の刀身は半分ほどもマウムームーの腹にめり込んだ。

「おのれ！」

　あまりの打撃に一瞬、マウムームーはよろめいたが、拳ですぐさまハヤテに反撃する。

　ドカッ！

　真っ赤な拳が、ハヤテを打ちのめした。皮鎧が焦げるいやな臭いが、周囲に満ちる。

　ハヤテは打撃を受けてよろめいたが、まだ倒れはしない。

「我が掌中に集いし冷気よ、氷球となりて敵を撃て！」

　白い冷気をまとった氷の固まりが、フィルの頭上から放たれた。

　氷球はフィルの知っている数少ない水領域の攻撃呪文であった。

　火領域や土領域の呪文に耐性はあっても、マウムームーの存在そのものが炎に近いと判断したフィルは、その正反対の水領域の攻撃呪文を唱えたのだ。

　氷の固まりはマウムームーの胸のあたりに衝突すると、細かく砕けた。

　ジューッ。

　高熱に触れ氷が水になり、水蒸気となって蒸発していく。だがそれと同時に、マウムームーの身体が赤から黒く変わっていく。

　ピシッ、ピシッ。

　驚いたことに黒く変わったマウムームーの身体全体に、細かな亀裂が伸びていく。

「ヤアァァァ」

リーシャのスピアが黒く変色した部分に命中すると、意外なことにその穂先が深くめりこむ。
　黒くなったマウムームーの身体は、以前の強固さを失っていた。
　水領域の攻撃呪文は、予想以上のダメージをマウムームーに与えていたのだ。
　次々と繰り出されるハヤテたちの攻撃は、マウムームーの身体を無残なほどに切り刻んでいく。
「グァァァッ」
　マウムームーは苦しそうな叫び声をあげると、がっくりと膝をついた。
　だが倒れることはなく、黒くなっていない右手から、またもや火炎球が放たれる。
　ドーン。
　今度の火炎球は炎の壁をこえて、パーティーの頭上で炸裂した。いくつもの火の塊が、オージやフィルたちを襲う。全員がいまの攻撃でかなりの打撃を受けたが、まだ死ぬほどの怪我ではない。
　そしてハヤテは降りかかる火の塊をものともせずに、野太刀をマウムームーの胸に切りつけた。
　ザシャッ。
　まるで砂利の塊へ切りつけたような音をたてて、マウムームーの胸に野太刀が食いこんでいく。
　ザシャ、ドシャ。
　続けて二回、ハヤテは野太刀を同じ場所に命中させる。その傷を狙ったように、ヴェイグの剣やリーシャのスピアが、マウムームーを襲う。
「ウォォォォォォッ」
　マウムームーは胸の傷を押さえると熔岩の中へと後退しようとする。
「冷気よ！　我が意志に従い、指し示す敵を包め」
　フィルが水領域で、最高レベルの攻撃呪文を唱えた。もっともアイスボールの呪文をフルパワーで使ったため、魔力が不足していてパワーは低い。
　白い冷気の塊は、熔岩からでているマウムームーの上半身めがけて飛んでいく。
　その間にもマウムームーの身体は、ズブズブと熔岩のなかへと潜っていく。
　それでも冷気の塊は、マウムームーの顔に命中した。
　ジャァァァ。
　冷気に熱を奪われて、みるみるマウムームーの顔は黒くなっていく。
「ギァァァァァ！」
　断末魔の声をあげながら、マウムームーの黒くなった首は、身体からボトリと落ちた。首を失った身体は、そのまま熔岩の中へと消えていく。
　ハヤテたちの前に転がっているマウムームーの首は、灰のように脆くなっていた。
　それはたちまち自重で崩れ、形を失ってしまう。その中に、緑色に光るものが残っている。
「あれ？」
　誰よりも早くそれを見つけたフィルが、灰の中からそれを拾いあげる。
「ねえ、岩の顔が持っていたのと同じような目の宝石だよ」
　自分が見つけたのが嬉しいのか、ニコニコ笑いながら皆の前にそれをかかげる。
「これでふたつ、そろったわけか」
　ハヤテが野太刀を降ろしながら、疲れたようにつぶやいた。

　ボートはゆっくりと揺れながら水のうえを進んでいた。
　古く小さなボートのわりには不思議なことに、ハヤテたち全員が乗っても喫水線はほとんど沈んでいない。
　この川は、城の地下二階にあったシャレコウベの飾りが鍵となっている珍しいドアを通ってこれたのだ。
　フィルが言うには時空間結合という高度に魔法的な方法でつないでいるので、位置的に城の地下三階にあるわけではないという。
　高度に魔法的な概念は、魔法を道具と同じような感覚で理解している侍のハヤテには良く理解できなかった。
（魔法のことは、よくわからない）
　そんなことを考えながら、ふとハヤテは川べりへ視線をうつした。しかし周囲は深く浅く霧がただよい、視界はそれほど広くない。
　時たま遠くに見える苔むした岩の土手は、垂直にそびえ、川から外に出ようとする者をすべて遮っているようであった。
　空は虚空だけが広がり、太陽も星も存在していない。川の水は針が刺すように冷たく、一秒ですら泳いでいられそうになかった。
　だからこそ、この船に乗ったのだ。
　渡し賃は全員で金貨五百枚、決して安いとはいえない。
　なによりも不気味だったのは、彼らを乗せた船頭の名前であった。
　船頭はカロンと名乗った。
　カロン。
　その名は、冥界へ死者の霊魂を運んでいくという伝説の渡し守りのものであった。
　彼に冥府への川を渡してもらうために、多くの死者は口の中やまぶたのうえにコインを持たされて埋葬されるのだ。
　その霊魂の渡し守りの船に乗ってハヤテたちは、どこに運ばれていくのだろうか？
「ここが終点だ……」
　カロンは、船をゆったりと止めると指をさしてそういった。
　そしてハヤテたちが船から降りるとカロンを乗せた船は、ゆっくりと滑るように川の向うへと消えていった。
「気持ち悪い、さすが霊魂の渡し守りね」
「あれ、本物なの？」
　フィルの言葉にエルティアがささやくように聞いた。
「さあ、同姓同名かもね。それよりこの川のことを、もっと調べないといけないわ」
「何を調べるんだ？」
　ハヤテは、フィルの言葉に疑問を感じて尋ねた。
「私の推測じゃ、この川が存在する空間は閉鎖空間になってるはずなの。たぶんどこまで川のうえを進んでいっても、終わりはないんじゃないかしら？」
　早くもソワソワと周囲を見渡しながら、フィルは落ち着いた声でそういった。
「なぜそんな閉鎖空間でなければ、いけないんだい？」
「簡単よ。閉鎖空間になっているほど、大きな魔力が使いやすいの。他に影響が漏れる心配がないから、自由自在にへんな力が使えるのよ」
　フィルは自分の頭を杖でコツコツと軽くたたいて考えをまとめながら喋っている。
「もし、あの城の主が自分の力を幾多の次元を越えるほどに高めようとしたら、必ずそういう場所が必要になるはずなの」
「それで、ここがそうだとしたら、どんなことがあるんだい？」
　さして興味もないが、フィルが熱心に考えているのを不思議に思ったヴェイグがたずねた。
「もし、そうだとするなら……」
　フィルは一瞬、自分の答えをいうのをためらった。
「この川のどこかに、あの城の主が潜んでいるかもしれないわ」
　静かに、だが何の抑揚もなくいったフィルの言葉は全員にとって、とてつもない衝撃であった。
　城主と同盟した魔法使いゾフィータスは、コズミック・フォージを使ったことによる呪いを逃れることはできず、ふたつの存在に別れた。片方の善なる魂は消失し、片方の悪なる魂は未だどこかに生



きている。

魔法使いと同じようにペンを使ったはずの城主は、いかなる呪いを受けて、どこにいるのか？

それは全員の心の中に、つねに存在していたのだ。だがまさか、この場所に潜んでいようとは……。

「それは確かなのか？」

「言ったでしょう。ここが閉鎖空間であるなら、その確率は高いの。だけどどこがどうなっているのかわからない間は、なんにもいえないわ」

緊張して聞き返したヴェイグに、フィルは何聞いてたのといいたげに答えを返した。

「まあ、憶測に脅えていてもしかたない。とにかく、この周辺から調べてみるか？」

ハヤテは努めて明るい声で、そういった。その声に励まされるように、全員がうなずいた。

ただフィルだけは不安そうな顔のまま、あることを考えていた。

（東の尖塔にいた亡霊、西の尖塔にいたゾンビ、二階のいろんな部屋、一階にあった羊皮紙の破片、ゾフィータスの言葉、呪いでヘビになったゾフィータスの弟子の言葉……。全部、何かひとつを指そうとしてる？）

ひとつひとつの断片はわずかなヒントを与えてくれている、だがそれを繋ぎ合わせる線が見えてこないのだ。

すべては、誰かにむかって残されたメッセージだった。そのメッセージを解読すれば、大きな謎が解き明かせるはずなのだ。

（何か、大切なことなのに……。コズミック・フォージにおこった本当の災い、災いに襲われた人々、自ら呪いを受けた魔法使い、誰の言っていることが本当なのかしら？）

すべての者たちは、自分の立場からしかコズミック・フォージの災いについて

語っていない。
だが結果はひとつとしても、それを引き起こした原因はいくつもあるはずなのだ。
（本当に、すべてが身勝手と欲望からでた災いなのかしら？）
疑問とヒントは星々のごとく散らばりながら、未だひとつひとつは真実の姿を見せようとしていなかった。
フィルはすぐに謎に対する疑問を心から追い出し、冒険のために集中することにした。ぼんやりと考えことをしていては、敵におそわれた時に命取りになりかねない。
亡者の島は霧につつまれたまま、死と静寂にだけ満たされていた。

亡者の島ではハヤテたちは、悪魔や死者たちと戦いさまざまな場所を探索した。
そしてセイレンたちの歌を書物を知り、彼女たちの忘却の歌に答えて、水の翼を手にすることができた。それは死者の川のうえだけなら、魔法の力で歩くことのできるようになる品物だった。
「何かへんだな。水のうえを立って歩くっていうのは？」
水の翼の魔力を解放すると、川の水はまるで普通の地面と変わりないようにハヤテたちを支えてくれた。
「とにかくこれで、自由にこの川を調べることができるじゃない？」
フィルは、不思議そうに水面を見ながらそういった。
これまでは亡者の島から城に戻ろうとするたびに、カロンに渡し賃として金貨五百枚を払っていたのだ。
だがそんな金銭的なことよりも、彼女にとっては水の翼がおこしている魔法的現象に興味を引かれているようであった。
不思議なことに水の翼は、ハヤテたちの身体は水面のうえに維持してくれるが、手から離したり捨ててしまったものは水のしたに落としてしまう。
この選別がどういう状態で判定されているかが、現在の彼女の研究対象らしい。
「それじゃ、カロンにいわれた死者の島とやらにいってみるか？」
ヴェイグは何度も足踏みしながら、落ち着かなそうにいった。戦士の彼としては、常識的に水のうえに立っているという状態が納得いかないらしい。
最初の一歩を踏みだしてから、彼は何度も足踏みをして地面と同じ状態であると確かめないと心配でしょうがないらしい。
「いや。そのまえに、この川をくまなく調べてみよう」
ハヤテたちは亡者の島で、遺灰の壺をいくつか発見していた。フィルはカロンが遺灰のことを尋ねたのを覚えていて、彼を呼んで尋ねた。
カロンは、ふたつの遺灰に関して自分の渡し賃と同じだけの金貨を払ってくれた。
そしてひとつの遺灰を死者の島に戻すという仕事と引き換えに、島の入口のゲートを開く鍵を渡してくれていた。
頼まれたことを、先に済ませたいのは確かだ。だがその前に、そこで必要になるかもしれない知識や品物をくまなく探しておく必要もある。
最も大事な局面に、必要なものを持っていないという間抜けなことはしたくなかった。それに、この川や死者の島に関する情報もすくなかった。
「じゃあ、どっちから先にいく。川上にいくか？　それとも川下か？」
「まずは川上にいってみよう」
ヴェイグの質問に、ハヤテはそう答えた。ハヤテたちの姿は亡者の島から北にむかって消えていった。
川は静かに流れ、自分たちのうえを歩んでいく者たちを、いささかも気にしていないようであった。

二日ほどかけて調べた結果、この川は死者の川と呼ばれておりフィルの予測したように閉鎖空間となっていた。
死者の川は城の地下二階と別に、もう一ヵ所、城の東に見えた沼地に抜けていた。
ハヤテたちは沼地に住んでいたタバコ好きのいも虫の頼みで水キセル探しまでやらされた。その報酬にもらえたのが、『ちっこくなる』赤いキノコだけとは情ない話である。
冒険をしていると時々、こういったハズレの探索がよくある。
噂の宝が、なんの変哲もない石ころだったり、恐ろしい怪物というのが岩の裂け目を通るときの風の音だったりするのだ。
もっともハヤテは、いも虫が売っていた香を買えただけ幸運であると思っている。死者の魂を静めるには、香がもっとも効果が高いのである。
「へんなの、あんな煙を吸って楽しいわけないのに」
喫煙という習慣をまったく持っていないフェアリーには、いも虫がタバコを吸っているのは不可解な姿なのである。
「まあ、他人の趣味はどうでもいいじゃないか。彼が始終、君の側にいてプカプカ煙を出してるならともかく」
「そりゃ、そうだけどさ」
オージがなだめる声に、フィルは不満そうに答えた。彼女にしてみれば、水パイプを分解して見たかったのだ。
珍しいものを、自分がしっかりと調べる前に誰かに渡すのは、彼女にとっていつも不満の種なのである。
フィルの好奇心は、いつも時と場所を選ばない。
迷惑に感じることもたまにはあるが、その好奇心がパーティーを何度も救った時もあれば、隠されていた重要な謎を解く鍵となったこともある。
誰かがちょっと注意していれば、彼女の好奇心は冒険しているパーティーの強力な武器になるのだ。
オージをそれを理解しているから、彼女にいつも注意している。このパーティのなかでオージは、フィルの一番の理解者なのだ。
「あーっ、つまらない。ねえハヤテ、早く死者の島にいこう」
もはや、この沼地には自分の好奇心を満たすものがないと判断したフィルは、早く次の場所にいきたがった。
「そうだな、死者の川もこの沼地も探索する場所はなさそうだ」
そういうとハヤテたちは、西に開いているゲートを通って死者の川へと戻っていた。

第5章　死せざる者たち

バサッバサッ。
王の塚と記された薄ぐらい部屋の中には、かすかな羽ばたきの音が聞こえている。一羽の蝙蝠が、しずかにハヤテたちの頭上を旋回していた。
その蝙蝠は、いままで城の地下や洞窟で出会ったものとは違っていた。
一声の鳴き声もあげずに、ただハヤテたちの周囲を舞うように飛んでいる。
「かわった蝙蝠だな」
「誰か、お探しかね？」
ハヤテのつぶやきに答えるように、その声はどこからともなく聞こえてきた。
「誰だ？　どこにいる？」
「無断で他人の部屋に入りながら、その言葉は失礼だと思わんのかね？」
周囲を回っていた蝙蝠は、ハヤテたちの目の前で霧となり四散し、瞬時にひとの姿へと変わった。
「まず私から、自己紹介をしよう。この城の主だ。諸君らは、私に無断でここに入ったようだが、何のためかね？」

BANE OF THE COSMIC FORGE



黒いマントを纏った人物はスラリとした身体つきで、細く青白い顔をしていた。身につけているのは高級そうな生地で作られた燕尾服だった。腰にあてた左手のしたから見えるマントの裏地は、真っ赤でまるで血のようであった。

ハヤテたちは、突然あらわれた人物の言葉に驚愕していた。

ゾフィータスと共におそるべき戦いを繰り返し、コズミック・フォージを聖なる祭壇から盗み取ったもうひとりの人物が、目の前に立っている。

「おや？　君らは、私の質問にすら答えられない程度の無能な者たちなのかね？」

呆れたように領主は、軽蔑のまなざしをハヤテたちに投げかけた。

「俺たちは……、コズミック・フォージの呪いを解くために、ここにきた」

ようやくハヤテが、喉から絞りだしたような声で答えた。

「ハッハッハッ」

ひさしぶりに面白い冗談を聞いたというように、城主は大きな声で笑いだした。

「何がおかしい」

「いや、失礼。君たちのように元気な者を、ひさしく見ていなかったので、嬉しくなってね。ハッハッハッ」

城主はさも楽しそうに答えると、ハヤテたちを見ながらまた笑い出した。

「俺たちは、ゾフィータスの半身から話を聞いた。あんたの城のなかも調べた。女王やレベッカという女性が、あんたと一緒にいたことも知っている」

真面目に相手にしようとしない城主に、いらだちを覚えながらハヤテは怒鳴った。

「なるほど、たしかに色々と知っているらしい。だが私のことは、どれだけ知っているかね？」

城主の声が低く、脅すような響きを含みはじめたことをハヤテは感じた。

「君らのような定命の者は、身の程を知らない。君たちが戦おうとしている私が、どれだけの力を持っているのか。ほんの少しの間だけでも、試してみるがいい」

城主はバサッとマントを翻すと、挑むように右手の人差指を動かし、ハヤテたちを挑発した。

「どういうつもりだ!!」

ハヤテは、短剣ひとつも身につけていない城主の不可解な行動に、戸惑っていた。武器も持たずに戦う自信があるとすれば、目の前の城主は魔法の使い手ということになる。

「私はここに立っている、君たちの武器で斬ってみるといい。定命の者の力がいかに無力なものか、教えてやろう」

あきらかに軽蔑を含んだ城主の言葉を合図にして、ハヤテが斬りかかった。

ザン！

ハヤテの武士道ブレードは、城主の左胸を正確に貫いた。

だが城主は呻き声も、悲鳴もあげなかった。ただ身動きもせず、不気味な笑いを浮かべて、静かに立っている。

「それが君の全力か？　私の服を傷つけるだけでは、たいしたことはないな」

切り裂かれた服を哀しそうに見ながら、城主はあざけるように笑う。そして胸を貫いている武士道ブレードを、身体をずらしながら自らの手で引き抜きぬいた。

「ばかな……」

その光景をみて、ハヤテは絶句した。城主の胸の傷口からは、一滴の血も流れていないのだ。

「君たちの力は、だいたいわかった。では私の力を見せてあげよう」

驚愕しているハヤテたちの顔を見渡すと、城主は静かに呟く。

次の瞬間、城主の目は真っ赤な光を放射する。その光は、ハヤテのうしろにいた仲間全員を貫いた。

「ウワッ」

「きゃあっ」
「グウッ」
その光を受けたヴェイグとリーシャ、そしてオージが悲鳴をあげる。
「どうした！」
悲鳴に驚いて振り返ったハヤテは、身動きひとつできない三人を見た。
「パラライズか!!」
「残念ながら、違う」
ハヤテの絶叫に近い声を、城主が静かに否定する。
その言葉と同時にヴェイグとリーシャが、フィルに向かって武器で攻撃をはじめた。
「なにするのよ！」
二人の攻撃は、いつもの鋭さがなかった。そのためフィルは、かろうじて攻撃を避けている。
「精神攻撃か!!」
「その通り」
城主は一言だけそういうと、ハヤテの首をつかみ持ちあげた。
「うわっ！」
ハヤテは武士道ブレードを落として、両手で城主の腕を外そうとする。だがさして力を入れていないような城主の片手は、まるで鉄のようにハヤテをつかんで離さない。
「これで私の力が、わかったね？」
ハヤテを軽々と持ちあげながら、城主はゆっくりとそういった。
「これに懲りたら好奇心など捨てて、ここを去れ！」
その言葉を言い終わると、城主はまるでゴミでも捨てるようにハヤテを、パーティーの真ん中に放りこんだ。
「くそっ！」
勢いよく立ちあがったハヤテの前で、城主は霧となり四散した。
「私は一度、忠告したぞ」
その声は霧の中から聞こえ、霧と共に消えていった。
霧が消えると同時にヴェイグ、そしてリーシャとオージが倒れる。背後から襲おうとしていたエルティアも、城主の突然の消失に戸惑っていた。
「あれが、敵か……」
城主とのあまりの力の差に、落とした武士道ブレードを拾うことも忘れ、ハヤテは茫然としていた。
フィルもエルティアも、あまりのことに言葉すらでなかった。
倒れた三人は、まだ幸せかもしれない。しばらくの間は、あの城主の力を忘れていられるのだから……。
城主のいた場所に、ひとつの鍵が落ちていることに、まだ誰も気づいていなかった。

ハヤテたちは、倒れた仲間が回復するのを待って、長い議論をした。
このまま冒険を続けるのか、それとも冒険をやめて比較的安全そうな場所で静かに暮らすかを……。
城主に自分の剣技が通用せず、自信を喪失していたハヤテは、ほとんど喋ろうとしなかった。
城主の力に操られたヴェイグたちも言葉は少なく、エルティアも相手の力の強大さに恐怖を覚えているようだった。
「んもーっ、何をウジウジしてるのよ！」
御通夜のような雰囲気に、ついに我慢しきれなくなったフィルが叫んだ。
「まったく怖じ気づいたなら、どこにでも逃げればいいじゃない！」
全員を見わたせる高さまで飛びあがってから、フィルはさらに叫んだ。
「ちょっと相手が強いからって脅えて、逃げて、どこかで一生、震えて過ごすの？」
彼女の握ったふたつの拳は、ブルブルと震えていた。
「ハヤテ、貴方の技はもう完璧なの？オージ、貴方の法力もそれが限度なの？リーシャやヴェイグ、エルティアも、みんな全力を出して負けたの？」
フィルの両目から、ポロポロと涙がこぼれだす。
「私は違う！ 私は、まだ全力を出して負けてない。今は無理だけど、絶対にあの城主に勝つ力を見つけるわ」
フィルの言葉を聞きながらも、ハヤテたちは無言のままだった。
「冒険をやめるなら、やめればいいのよ！でも私は、絶対にやめない！」
とめどなく溢れてくる涙をぬぐいながら、フィルは床に降りて、ハヤテたちに背を向けた。
「私は……ひとりでも……先に……いくんだから……」
フィルは背を向けたまま、顔をうえにあげてスンと一回だけ鼻をならすと、部屋から出ていこうとした。
「フィル、待ってくれ！ 私もいく」
立ちあがったのは、オージだった。
「このまま冒険をやめて後悔するより、先を見て死んだほうがましだ」
次に立ちあがったのは、ヴェイグ。そしてリーシャが続いた。
「そうですね。逃げて震えるより、冒険の中で震えたほうが、まだ眠れそうです」
リーシャの声に頷いて、エルティアも立ちあがった。
ただひとり、まだハヤテだけが床に胡坐をかいて座っている。
城主に一切、自身の技が通用しなかったことが、まだハヤテの心に重くのしかかっていた。
（本当に俺の剣で、あいつと戦うことができるのだろうか？）
迷いは重く心に淀み、ハヤテの決心を鈍らせていた。
（あっ！）
心を落ち着けようと刀に手をやった時、ハヤテは息を呑んだ。
鞘に、刀は納まっていなかった。
思わず顔をあげた時に、鈍く光る武士道ブレードが目に入った。武士道ブレードは、城主が消えた場所にまだ落ちていた。
（馬鹿な！ 俺は、自分の刀を拾うことまで忘れていたのか……）
凄まじい衝撃が、ハヤテの心を揺さぶっていた。
侍にとって刀は魂と同化したもので、ただの武器ではない。それは自分自身の心を映す鏡であり、己の分身に等しいものなのだ。
城主に首をつかまれた時、彼は動転のあまり刀を落としていたのだ。
（なぜだ……）
無言のままハヤテは立ちあがると、武士道ブレードが落ちている場所へ、ゆっくりと歩いていった。
拾いあげた武士道ブレードは、一点の曇もない刀身を光らせていた。その刀身に映った自分の顔をみて、ハヤテはさらに驚いた。
その顔は跼蹐の色濃く、まるで別人のようであった。
（これが、今の俺の顔か）
そう思った瞬間に、ハヤテの心は決まっていた。
普段のように鮮やかに、武士道ブレードを鞘に収める。
チーン。
それは驚くほど澄んだ音をたてて、鞘に納まった。心の中にわだかまった思いを、すべてを晴らしてしまうように。
「フィル、すまなかった。どうかしていたようだ」
迷いのない、しっかりとしたハヤテの声であった。
「じゃあ、みんな、冒険を続けるの？」
全員の声を聞いて、振りかえりながらフィルがいった。
「ああ、もちろんだ」

ハヤテの声に答えるように、全員がうなずいた。

「よかった」

まだ涙でぬれた頬をぬぐいもせず、フィルは愁眉(しゅうび)を開いてニッコリと笑った。

城主の残した鍵で開いた部屋には、女王の亡霊が待っていた。

亡霊は不気味な声で城主の悪業(あくぎょう)を叫び、なじり、その周囲にいた悪魔の娘を罵った。さらにハヤテたちに、自分の復讐を果たすために働けと命令した。

自分の言いたいことだけを語ると亡霊は、城主を倒す力となる銀の十字架と、悪魔の娘が眠っているという塚の鍵を残して消えていった。

一方的な亡霊の言葉に、ハヤテたちは戸惑った。しかし女王の復讐のかわりに果たすにしろ、コズミック・フォージの災いを取り除くにしろ、とにかく死者の殿堂の中心に進まなければならなかった。



殿堂の中心に入るのは、容易なことではなかった。ハヤテたちは、女王の塚を過ぎてから、殿堂の中心を守る三人の守護者たちと戦っていた。

死者の殿堂の中心へ向かうためには、どうしても四人の守護者を倒さなければならないようであった。

第一の守護者はロビン・ウィンドマンというレンジャーで、ドロウエルフの弓の名手であった。

第二の守護者はサー・ゲオフリー・クレイトンというブラックナイトの称号を持つロードであり、アベンジャーと呼ばれる伝説の剣を持つ男だった。

第三の守護者はブリガード・ダンス・ウォルトン、薔薇(バラ)のハイ・マイナデスという称号を持っているバルキリーであった。

それぞれの者たちとハヤテたちは死闘をおこない、どうにか勝つことができた。

そして……

キーン。

堅い鋼が打ちあう音が、狭い石室の中に響いていた。

ハヤテの武士道ブレードが、ハイヤト・ダイクタのムラマサブレードに受けられた音であった。

目の前にいるのは、身の丈二メートルほどの大男である。

この男こそ、第四の守護者であるハイヤト・ダイクタなのである。侍にして用心棒(ようじんぼう)、介錯人(かいしゃくにん)という肩書は嘘ではなさそうだった。

ハイヤトは、巨大な全身を茜色(あかね)の武者鎧に包んで、ハヤテと同じように大小二本の刀をかまえている。

その大男の周囲には十二人ほどのサムライがつき従っていた。

剣の腕はハヤテをやや上回り、その身につけている鎧は尋常ではない固さであった。ハヤテの会心の突きのいくつかが、その鎧によってはじかれている。

ハヤテは何度も切り結びながら、相手の弱点を探していた。だが相手の攻撃は強烈であり、一撃で重傷を受けかねないため、いまだ相手の弱点を見出してはいない。

そのハヤテを掠(かす)めるように、手裏剣が飛んでいく。

「ウッ!」

背後から、オージの苦痛の声が聞こえてきた。どうやら手裏剣が命中したらしい。

続いて飛んでいこうとする手裏剣をハヤテは脇差しで打ち落とす。

チン!

小さく涼しげな音がして、手裏剣は地に落ちた。

「風と光よ、互いに手をつなぎ、その身の中から輝く炎を導きだせ!」

カッ!!

眩い閃光が、ハヤテの顔を強く照らしだした。フィルの唱えたニュークリア・ブラストの呪文が、そのおそるべき力を全力で発揮したのだ。

敵のすべてを包みこんだ魔力の炎は、容



赦なくサムライたちを焼き焦がしていく。だがハイヤト・ダイクタだけは、その炎に焼かれることなく、全身を青い燐光に包まれて立っている。

ハイヤト・ダイクタ相手には、火領域の最高攻撃呪文では役不足らしい。怪しげな鎧と伝説のムラマサブレードを持つ人物ともなれば、当然かもしれない。

ムラマサブレードは侍が求める刀の中では最強のものであり、その切れ味は凄まじいという。ドラゴンや、ひとつの城を一刀両断にしたと伝えられている。

それだけでなく、あまりの切れ味の良さのため一度抜いたら、誰かを切らずにおけないという妖刀の渾名までもらっている。

一方、今ハヤテが持っている武士道ブレードも名刀であるが、ムラマサに比べれば遥かに劣る。

もともと武士道ブレードというのは、ひとつの刀の呼び名ではないのだ。

戦士の使うソードと違い刀には、すべて銘が切ってある。銘とは刀を鍛えた鍛冶が己の名や鍛えた日時、刀の名前を茎に刻んだものである。

無名の刀が多く、次に多いのが一の文字を切っただけのものだ。こういう刀は、俗に一文字と呼ばれる。

だがそんな無名の刀の中にも、すばらしいものがある。そのような刀は武士から武士、剣客から剣客に伝わり、その切れ味を増していく。

このようにして使う者、すなわち武士の魂が溜められた名刀を総称して、武士道ブレードと呼ぶのである。

だがそれも世界に一振りか二振りしかないという名刀ムラマサ相手には、あまりにも非力であった。

ヒュン。

刀身が風をきる音とともに、ハヤテは左肩に激痛を感じた。ハイヤト・ダイク



タの攻撃が、ハヤテを捕らえたのである。

「ぐっ」

脇差しを握る手に力が入らず、思わず呻き声がもれた。出血と痛みが、彼の意識を揺るがせる。

そのため隙ができたハヤテに、とどめをさそうとハイヤト・ダイクタは再びムラマサを振りあげた。

ドン！

その巨体を揺るがすほどの衝撃が、左から襲った。リーシャがマイナデスランスで繰り出した、必殺の一撃であった。

これは薔薇（バラ）のハイ・マイナデスであるブリガード・ダンス・ウォルトンが残した武器である。

マイナデスとは、オルペウスに仕える巫女（みこ）たちの総称である。彼女たちは美しく強力な戦士でもあったという。

その巫女たちが使った伝説の武器のひとつがマイナデスランスなのだ。

長さは通常のランスより短くおよそ二メートル、重さは十キロ近くになる。材質は木製で、太いトネリコの木から削りだして作られたものだ。

ランスは本来、馬に乗って突撃するための武器なのだが、この程度の長さなら徒歩であっても戦うこともできる。

マイナデスランスは、鎧の間から深くハイヤト・ダイクタの身体を貫いていた。

「ぬっ！」

素早く切り返したハイヤトの脇差しをリーシャは身を逸らしてかわすと、再びランスを突き出した。

それはまるで鎧を避けるように、再び継（つ）目から深々と、ハイヤトの身体に突きささる。それと同時に背後から、エルティアのレイピアが鎧を貫通した。

「ぐはっ！」

容赦ない連続攻撃に、ハイヤトは口から血を吐いた。

ハヤテは激しい痛みで意識を朦朧（もうろう）とさ

せながらも、身体が覚えている通りに武士道ブレードをふるった。
　無我の一撃は、ハイヤト・ダイクタの兜と鎧の間に剥き出しになっている首筋に、吸い込まれるように近づいていく。
　ザン!
　ハヤテの一撃は、見事にハイヤト・ダイクタの首を寸断した。
　その瞬間、ほかの守護者と同じようにハイヤト・ダイクタの身体は黒い煙をあげて骨へと変わっていった。
　カラン。
　乾いた音をたてて、ムラマサ・ブレードと鎧が床に落ちる。骨はその衝撃で塵へとかわり、塵はやがて煙を発すると完全に消えてしまった。
「これで、守護者は全部倒したことになるのか?」
「そうね、少なくともここまでくる間に見た石室に書いてある連中は、これで最後よ」
　ヴェイグの呆れたような声に、フィルが冷静に答える。
「護衛の相手すべてを倒したら、次はいよいよあの王ね。それとも女王が言ってた悪魔の娘かしら?」
　災いの王と悪魔の娘は、いったい何をコズミック・フォージに求めたのだろうか? そして何を考えているのだろうか?
「それよりハヤテ、この刀と鎧を拾って使ったら?」
　フィルはこの後の戦いを、さして気にしていないようだった。
「もちろん。なにしろ伝説の刀だ、置いていく気はないよ」
　これが死者の墓に納められたものなら、ハヤテは死んでも手を出さないだろう。
　だがこれは蘇った相手と正々堂々戦って、勝ち取った戦利品なのだ。
　ムラマサを持った感覚は、これまで使っていた刀のどれとも違っていた。
　決して軽くはない、だが重いとも感じなかった。
　手に馴染むのに、調度よい重さなのだ。
　鎧のほうは魔法で作られているようで、ハイヤトとハヤテでは身長がかなり違うのに、身体にぴったりと合った。
「じゃあ、いよいよ死者の殿堂の中心にいきましょう」
　フィルは自分が書いたマップを見ながら、そういった。
　その地図の中で何も書かれず空白になっているのは、まさしく死者の殿堂の中心だけだった。
「よし、いくか」
　ハヤテたちは、エルティアが見つけだした隠し扉から中心部へ向かっていく。
　全員が出ていった部屋は、ふたたび死者と静寂だけが支配した。
　以前と違うのは、床に横たわる骨はなく、かわりに小さな銀の十字架が残されていることだった。
　死者の殿堂の中央には、子の塚・アラムの娘・暗黒のプリンスと書かれた墓があった。女王の亡霊が残していった鍵は、音もなくそのゲートを開けた。
「この中にいる相手が、悪魔の娘ってことか……」
　ヴェイグはそういいながら、どうも気がのらなそうであった。
　女王の亡霊は、寝ている間に悪魔の娘を殺せと叫んでいた。娘が起きてしまっては、その力に抗することができないと。
　だが彼の道義としては、寝ている相手を攻撃するなど絶対にできない。
　それは戦いの最中に、スリープの呪文を唱えるのとは別のことである。
　それは戦略のひとつであり、相手もまたスリープの呪文を唱えてくることもある。
　大切なのは、相手に戦う意志があるかどうかなのだ。
　それは侍のハヤテにしても、バルキリーのリーシャにしても同じことであり、僧侶のオージやバードのエルティアも同様である。
　魔法使いのフィルにいたっては、寝ている相手に攻撃する必要性を、まったく感じていないようであった。
「とにかく、女王の言葉が正しいかどうか確かめてから攻撃しよう」
　ハヤテの言葉に、全員が賛成した。
「先に攻撃されたら反撃する。全員、注意を怠るなよ」
　ハヤテは厳しい顔でそういうと、一番最初に塚の中へとはいっていった。
　通路はすぐに突き当たり、左右に別れていた。左手のゲートは閉まっていたが、右のゲートは開いていた。
　右のゲートの奥にはさらに小さな石室があったが、その中は暗くて見えなかった。
　だがハヤテたちがアーチをくぐると、突然に石室の中は明るくなった。
　石室の中央に置かれた黒い柩のふたは、斜めに開いており、そのうえにひとりの少女が座っていた。
　真新しい香水とライラックの香が、その石室を満たしていた。
「いらっしゃい、待っていたのよ」
　その少女はゆっくりと立ち上がるとハヤテたちに語りかける。
　少女は黒髪で、青い瞳をしていた。
　ただ普通の人間と違うのは全身は緑色で、背中にはコウモリのような羽を生やしていることだろう。
「私の名前を知っていて?」
「ええ、城の羊皮紙に書いてあったわよ。レベッカでしょう?」
　フィルは恐れる様子もなく、レベッカにそう答えた。
「知っていたの、そう。彼が、あなたたちが来るといっていたわ。私を殺すの?」
　その声は脅えているように、ハヤテには思えた。
「いや、そういうわけじゃない」
「信じていいのかしら? もしかするとあなたたち、やさしいのね……」
　ハヤテの答えに、少女は安心したように微笑んだ。と、次の瞬間、レベッカの瞳は赤く輝いた。
　何がどうなっているのかわからぬうちに、ハヤテたちは彼女の術にかかっていた。
　その強力な催眠術に、パーティーの全員が身動きできなくなった。
「君たちには、失望した。もう少し、知恵を持っていると思ったのだが。なぜ忠告を素直に聞かないのか、理解に苦しむ」
　寂しげな声が背後から聞こえてきたが、誰ひとりとして、そちらを向くことはできなかった。
「だが、ここまで来てしまっては仕方ない。まあ、ちょうどよかったともいえる」
　全員が身動きできぬ前に、災いの城の領主がゆっくりと歩いてきた。
　黒のローブと高貴な衣装に身を包み、二本の牙を隠すことなく、不死の吸血鬼である災いの王そのひとが、にこやかに笑っていた。
「わたしは少々、喉が乾いたので君たちの首から新鮮なヤツをもらうとしよう。なに、死にはせんよ」
　ゆっくりとハヤテの首筋に吸血鬼の牙が食い込んだ。
（そうだ、あの十字架!）
　オージは、女王が残した十字架のことを思いだした。彼はそれを、自分の首にかけていたのだ。
　だがオージの胸に、銀の十字架は輝いていなかった。
（しまった。落としたことに気づかなかったのか!）
　銀の十字架をつないでいた鎖は、ハイヤイ・ダイクタとの戦いの時に、背後にい



た侍がなげた手裏剣で断ち切られていた。

今、銀の十字架は、眠る者のいなくなったハイヤイ・ダイクタの墓に静かに横たわっている。

催眠術を解くための最後の望みは絶え、次々と吸血鬼の牙はパーティーの全員を餌食にしていった。

「ああっ、ひさしぶりに生き返った。いや、なかなかバラエティに富んだ味だ」

最後にフィルの首筋から顔をあげると、城主は満足そうにニッコリと笑った。バラエティに富んでいるというのは、おそらく同じ種族がいないためだろう。

「さて、君らをどうするかな？ 殺してしまうには、あまりに惜しい」

思案顔の城主の耳元に、レベッカが何かを囁いた。

だがそんな光景を見ながらも、ハヤテたちは指一本、動かすことができない。

「なるほど、それはよい考えだ。では君たちには、別の場所で寛いでもらおう？」

楽しそうにハヤテたちを見ていた城主の目が、再び赤く光ると全員が気を失った。

ぴちょん。

ひとつの雫が、ハヤテの頬で弾けた。

「うーん」

雫の冷たさに、ハヤテはようやく目を覚ました。周囲をみると、どうやら小さな牢屋の中らしい。

いそいで人数を数えてみると、全員で同じ牢に放りこまれたようだった。

「ふうっ」

痛む頭を軽くふりながら、ハヤテは別々の牢に仲間がわけられなかったことを喜んだ。全員一緒なら、逃げだす時に面倒がない。

「おい、大丈夫か？」

一番近くにいたオージを揺さぶるが、起きる気配はない。

ハヤテは、ふと疼く首筋に手をやる。そこにふたつの傷があった。吸血鬼に噛まれた跡である。

「伝説通りなら、俺も吸血鬼か……」

数ある吸血鬼の伝説の中では、噛まれた者は吸血鬼になってしまうと伝えられている。もしそれが本当なら、すでにパーティー全員が吸血鬼ということになる。

「外にでて、太陽にでもあたらないとわからないか？」

伝説の中で吸血鬼は、太陽の光に照らされると灰になってしまうという。不安が心に淀むが、確かめようのないことで悩んでいてもしょうがない。

寝ている連中を放っておいて、ハヤテは牢屋の中を調べはじめた。

牢屋には入り口はひとつしかなく、そこはゲートでさえぎられていた。ゲートの向こうには見張りがいて、簡単に抜けだすことはできない。

部屋のすみに泉があったが、濁っていて飲めそうにはなかった。その他には、囚人をつないでおく鉄の鎖しかない。

「とても出れそうにないな」

壁を手で叩いて、その強固さを確かめながらハヤテはつぶやいた。

「頭がいたい」

フィルの不愉快そうな声が、背後から聞こえてきた。

「目が覚めたのか」

「ここ、どこなの？」

キョロキョロと周囲を見ながら、フィルが尋ねた。

「どうやら、牢屋に放りこまれたらしい」

「ふーん。あたし頭痛いから、寝る」

フィルはハヤテの答えを聞きながら、周囲に興味をひくものがないので寝転んだ。

「しょうがないな」
そういいながらハヤテも座ると、ゆっくりと壁に寄りかかった。
「慌てても、しかたがないしな」
ゆっくりと目を閉じながら、あちこちで滴る雫の音を聞いていた。

それから丸一日、ハヤテたちは牢屋の中で休息した。
不思議なことに装備品は、何ひとつ奪われていなかった。おそらく城主にとっては、ハヤテたちが持つ武器など役にたたない棒のようなものなのだ。
そして食事の類は、一切でなかった。おそらく全員が、空腹で身動きできなくなっても食事はでないだろう。
城主はここで、ハヤテたちを飢死させるつもりなのだ。
それなら武器や道具を、取りあげなかった理由もわかる。
「どうやって、ここから出る？」
部屋の中をくまなく探したハヤテは牢から出るには、ゲートを開けるか、ネズミの穴から出るしかないことを、もう何度も確認していた。
聞かれたヴェイグやオージ、エルティアやリーシャにしても良い考えはでなかった。
フィルは、まだ起きていない。
どうせ無理に起こしても、自分が満足するまで寝ているだろうと全員が思ったので放ってある。
「見張りが中に入ってくることがあれば、チャンスもあるんだが……」
ヴェイグは、苦々しくそういった。
「あーあっ。よく寝たわ」
気持ちよく背伸びしながら、フィルが目を覚ました。
「あれ？　みんな、何してるの？」
状況を把握していないフィルの問いに、全員が苦笑した。
「ここから出る方法を、考えているんだ」
「そんなの、簡単よ！」
オージのいった言葉に元気に答えながら、フィルはピョンと立ちあがった。
「どうするんだ？　なんか凄い魔法でも、覚えたのか？」
「別に、魔法なんか必要ないわよ」
フィルはオージを、へんなこと言うのねという顔で眺めた。
「フィル、どんな方法なんだい？」
ハヤテは焦れたように、フィルを問い正した。
「みんな、女王の言葉を忘れたの？　城主は城の北に、雄羊の寺院を作ったといってなかった？」
「それが、どうしたんだ？」
ヴェイグは、フィルの本意がわからず怪訝そうな顔をしている。
「だから私たちは城の中で、その寺院に関係ありそうな物を見つけてるでしょう」
まったく物覚えが悪いのねえ、といいたげな顔でフィルはいった。
「あのダガーと、仮面か！」
思わずハヤテは叫んだ。
「そうよ。ヤギの仮面とダガーを身につけてゲートの近くにいったら、間違いなくなんかの反応はあるはずよ」
フィルの得意そうな声も、ハヤテは気にならなかった。

そのあとは、思った以上に簡単だった。
オージが仮面とダガーを身につけて近付くと、見張りはたちまち大騒ぎになった。
ゲートを開けてなだれこんできたガードを倒すのは、経験を積んできたハヤテたちにとって造作もないことだった。
ガードを倒して、ゲートを抜けると、すぐ右側に登り階段があった。階段は短く、あっという間に外にでた。
地下からの出口の前には広大な森が広がっており、すぐ左に寺院への入り口があった。今はまだ、寺院を探るのは早いと判断したハヤテは一旦、森の中に隠れることにした。
森は、想像以上に広かった。途中で見つけた立札を信じるのなら、どうやらこの周囲は魔法の森と呼ばれているようだった。
難破している船や、真暗で周囲の見えない森など不思議な場所が多かった。
周囲にはゴブリンやドロウエルフといった連中が多く潜んでいて、あまり平和な場所ではなかった。それ以外にも雄羊の寺院から警戒にでているガードも多く、安心して休めることは少なかった。
各所を調べるうちに、ハヤテたちは妖精の住む土地を見つけて安全に休息できるようになった。
妖精たちの女王は、機嫌よくハヤテたちを迎えてくれた。おそらくフィルがパーティーの一員としているからだろうと、ハヤテは考えていた。
フィルはさっきから、女王と熱心に話し合っていた。どうやら彼女の好奇心を満たすような、魅力的な話らしい。
ハヤテたちは邪魔をしないように、少しはなれた場所で休んでいた。その間に何人ものフェアリーがよってきては、珍しそうに眺めていく。
妖精族は、よほどの物好きでない限り、住んでいる場所を離れたりはしない。フィルのような存在は、珍しいのだ。
それに妖精族は臆病な者が多く、滅多に他の種族の前に姿を見せない。そのため妖精たちも、冒険者を真近くに見る機会など、そう多くはないのである。
ほとんどは周りで眺めているだけだが、少し勇気のある者はハヤテやヴェイグに近づいて、ちょんと触っていく。
害意がないのはわかっているのだが、何度も重なると鬱陶しくなる。かといって、邪険にするわけにもいかず、仕方なくハヤテたちは見世物になっていた。
それから二時間以上もたってから、ようやくフィルは話を終えて帰ってきた。
「よくこんなに、長く話すことがあったな」
「そりゃ、森のこととか、寺院のこととか、聞きたいことは一杯あるもの」
フィルは満足そうな顔をして、オージの横に座った。
「で、何か新しい収穫でもあった？」
「うん、吸血鬼を倒すためには、デルファイに会う必要があるみたい」
「デルファイ？」
聞きなれない単語に、ヴェイグが首を傾げた。
「そう、デルファイ。神託をしてくれる場所なの。そこで神託を受けないと、私たちが城主に勝つことはできないだろうって」
「どこにあるんだ？」
「あの真暗な森の、一番奥だって。そこでデルファイにいう言葉も、ちゃんと教えてくれたのよ」
フィルはそういうと、袋から赤く小さなものをだして、美味しそうに食べた。
「それ、なんだい？」
「これ？　バラの花びらを乾燥させて、香油を染み込ませたものよ」
そういいながらフィルは、また一枚、口に運んだ。
「そんなもの、どこで拾ったんだ？」
「失礼ね。妖精たちが売ってくれたの。これ以外にも魔法のクッキーとか、少し買っておいたわ」
「魔法のクッキー？」
また聞きなれない言葉に、ヴェイグが尋ねた。
「そう。ほんの少しだけど、食べると魔力を補給できるの。全部は無理だけど、パワーレベルをひとつあげるくらいの魔力は、補給できるのよ」
「へえ、それでいくら？」
便利なものがあるなという顔で、ハヤテが値段をたずねた。

BANE OF THE COSMIC FORGE

「うんとね、五枚で金貨千五百枚くらい。十組みほど買っておいたわ」

フィルのいう値段は、今ではたいしたものではなかった。だが城の地下にいる頃なら、気絶している額だ。

充分に休息したハヤテたちは、デルファイを捜すために暗闇の森に入っていった。

森の中は本当に真暗で、自分の周囲がようやく見える程度であった。地図は書いてあったのだが、それもよく見えない。

そのため何度か先頭にたっているヴェイグが、前を塞いでいる木や壁にぶつかって不平をもらした。

この暗闇のなかでも、ゴブリンたちは執拗（しつよう）に襲ってきた。特に魔法を使う連中には、非常に苦戦した。

全員が何かの傷を負っていたが、どうにかデルファイのいる場所にまでやってきた。

ハヤテたちが、その小さな洞窟の中央に入ると幽霊があらわれた。

それはあまりにも不安定で、息をふきかけただけで崩れてしまいそうだった。

幽霊は、女予言者のようであった。

色あせた青の衣をまとい、フードを深くかぶった顔は見ることができず、ただその奥に青白く光る眼光らしきものが光っていた。

「なぁにぃもぉのぉだぁ……」

デルファイは、細く低い声で問うた。

「われらは、魅（み）いられた者」

フィルの声は対象的に、しっかりと高い声だった。

「なぁにぃおぅ、もぉとぉめぇてぇおぉとぉずぅれぇたぁ……」

「予言を求めて！」

フィルの返事を聞いたデルファイは、一度だけ大きくゆらいだ。

「よぉげぇんのぉしぃはぁらぁいわぁ、すぅるぅのぉかぁ……」

「もちろん」

フィルは即座に答えた。

「でぇわぁ、こぉれぇかぁらぁまぁほぉうぅのぉみぃずぅおぅのぉぞぉくぅ……」

デルファイの横にあった、空（から）のはずの壺から水が沸きあがった。それは空中に弧を描くと、たちまち丸い水鏡となった。

しばらく水鏡はゆらいでいたが、やがてその中にひとつの映像を写しだした。

「みぃらぁいぃのぉふぅけぇいぃおぅ、よぉくぅみぃてぇおぉけぇ……」

デルファイが声が消えるのと同時に、その映像は動きだした。

水鏡に写し出されているのは、呪われた城の城主と悪魔の娘であった。部屋の風景は見覚えはなく、あの塚とは別の場所らしい。

並んでたっている城主と娘は、誰かと闘っているらしかった。

最初に城主に投げられたのは、きらめく石の破片であった。それはまるで吸い込まれるように、城主の両眼に突き刺さった。

次に銀の十字架が、高くかかげられた。それは眩（まばゆ）い光を発すると、城主の身体にふりそそいだ。マントは煙をあげ、まるで百年の時が経過したかのようにボロボロになった。

悪魔の娘も、同じように苦しんでいる。

さらに、聖なる水がかけられた。それは城主の顔にふりかかり、その皮膚を焼いた。目を失い、顔を焼かれた城主は苦しそうにうめいている。

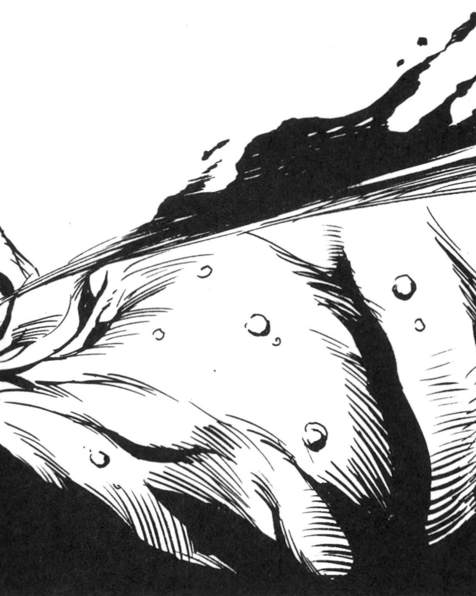
最後に聖なる存在から生みだされた木の杭が、城主の胸に突きたった。

その瞬間、城主は灰となり崩れさった。そして悪魔の娘も同じように、聖なる杭で倒された。

それだけを写すと水鏡は、パッと弾けて消えてしまった。

「すぅべぇてぇみぃせぇたぁ、たぁちぃさぁれぇ……」





デルファイはそういうと、一本の杖を残して消えさった。その杖は、ふたつのらせん状の角がついていた。

ハヤテたちは、何もなかったように静まり返った洞窟を見渡した。

いままでのことが嘘でない証拠に、杖はぽつんと床にあった。

「あの方法で、城主を倒せるのか……」

ヴェイグは水鏡が写した風景を、思い出しながらつぶやいた。

ハヤテは、すでに三つの品物がそろっていると思っていた。

聖なる杭は、沈没船の十字架から持ってきていた。聖水も、隠されていた隠者の祠から持ってきている。そして銀の十字架は、女王の亡霊から受け取っていた。

あとは、きらめく石の破片を捜せば、すべてがそろう。

だがオージだけは、驚愕する事実に震えていた。銀の十字架は、もはや彼らの手の届かない場所にあるのだった。

第6章　コズミック・フォージ

雄羊の寺院に入るのは、あまりにも簡単であった。仮面とダガーを持ったオージが、先頭にたっているだけで、門番は簡単にゲートを開いた。

身体検査もなく、あまりに簡単に中に入れたので、一瞬、ハヤテは罠ではないかと考えたほどだ。

寺院は、煮えたぎる油があちこちに置かれていて、そこからでる蒸気につつまれ寺院は霧につつまれていた。

寺院のあちこちには信者らしいものがたくさんいて、なにか不気味な動きで礼拝をしている。

かすかな呻き声と呼吸の音、そして煮えている油のブチブチという音だけが、寺院を満たしていた。

ハヤテたちは周囲にいる信者の注意を引かないように、静かに歩いていく。

谷のうえに突きでている細い岩の通路を歩いていくと、その先は途切れ、真暗な空間が口を開けていた。

その先には入り口があり、その向うにひとつの宝箱が見える。

「この先に、どうやって進む?」

ハヤテが迷っていると、突如として人影があらわれた。

それは完全な影であり、風体はわからなかった。ただローブをまとっているらしいとはわかる。

「生贄は炎のなかへ進むがよい。正しい信仰を持つと信ずる者は、暗黒の先へと進み、汝が力を確かめよ!!　無敵なる雄羊の力もたずば、汝の身は滅ぶ」

人影は、太く強い声でそれだけを語ると消えさった。

「無敵なる雄羊の力か……」

「たぶん、この杖のことだろう」

オージはハヤテに、アラムの杖を見せてそういった。デルファイが残していった杖は、僧侶にしか身につけることができず、持っているだけで身体から活力を奪った。

通常に使うことができない杖は、なにか特殊な儀式に使うのだろうと、オージとフィルは考えていた。

杖についているふたつのらせん状の角は、間違いなく雄羊をあらわしていた。何度が戦闘にも使ってみたが、かなりの打撃力のある武器だった。

それらのことから考えて、無敵なる雄羊の力にもっとも近いのは、この杖であるとオージは結論した。

ハヤテたちはオージの結論を信じて、何もない空間へ一歩、踏みだした。

不思議なことにハヤテたちは谷に落下することもなく、反対側にわたることができた。

宝箱には複雑な罠が仕掛けてあったが、エルティアがどうにか開けることができた。

宝箱の中には、ひとつの鍵だけが入れてあった。

宝箱の両側にはゲートがあり、この鍵がゲートを開けるためのものであるのは間違いなかった。

だが問題は、どちらのゲートが正しいのかという問題であった。おそらくここを通る資格を持った者は、正しい道を知っているはずなのだ。

ハヤテたちは迷ったあげく、右のゲートを開けることにした。そのあとは、同じようなことの繰り返しであった。

小さな部屋に待機している連中と戦闘をして先に進み、部屋から部屋へ強制的にテレポートされた。

そんなことを何度か繰り返すうちに、ついに彼らは最後のゲートを開けた。その先は同じように谷を渡る細い通路になっていた。

だが驚いたことに、その橋の終わりは行き止まりになっていた。

「そんな、これで終わりだなんて……」

ハヤテは、最初のゲートの選択を謝ったと感じていた。

「いや、扉が隠されているかもしれない。探してみないうちは、なんともいえない」

動揺しているハヤテを、落ち着かせるようにヴェイグがそういった。

「そうだな、まだ何もないとは決まっていない。いってみよう」

周囲は静まりかえり、ハヤテたちの足音以外に聞こえるものはなかった。

ハヤテが橋の中程にきた時、最初に聞いた太い声が聞こえてきた。

「何者だ!!　侵入者か?　警戒しろ、侵入者を進ませるな!」

人影だったものは色を得て、実体を持った人物へとかわった。

その人物は長い髭をはやしていて、武器らしきものは持っておらず、立派なローブに身につけていた。

その顔は、ハヤテたちにとって見覚えがあった。かつて宝石に閉じ込められていたゾフィータスに、そっくりなのだ。

「あれがゾフィータスの残りの半身。悪の化身なのか……」

ハヤテは、これから起こるだろう戦いに、微かに身体が震えた。おそらくはパーティーの全員が、全力で戦わなければ勝つことはできないだろう。

ゾフィータスの背後には、彼に従うようにグレーターデーモンが二体立っていた。

「どうやって、ここまできた?　何をしようとするのかは知らんが、ここで死ね」

悪の化身であるゾフィータスは、ハヤテたちが返事をするのも待たずに呪文を唱えはじめた。



「フィル！　防御呪文」

ハヤテは、ゾフィータスと話し合う余地のないことを確認すると、そう叫んでムラマサブレードを抜いた。

ヴェイグやリーシャも武器をかまえ、オージも防御呪文を唱えはじめる。

ゾフィータスの背後にいたグレーターデーモンは、驚くべき速さでハヤテたちに接近してくる。

ガガッ!!

「うわっ！」

グレーターデーモンの体当たりを受けて、ハヤテとヴェイグが体勢を崩す。だがグレーターデーモンも、バランスを崩してよろめいている。

ハヤテとヴェイグ、そしてグレーターデーモンがもう一度身構えた時、ゾフィータスのニュークリアブラストが炸裂した。

ドォォォォォォォ。

凄まじい炎の嵐がハヤテたちを包んだが、用心のために唱えておいたマジックスクリーンがそれを遮る。

だがニュークリアブラストのパワーは予想外に強力で、たちまちマジックスクリーンを消滅させる。

「うわっ」

ほんの一瞬だが、炎の嵐がハヤテたちを襲う。戦士にとってはそれほどの打撃ではないが、後衛にいる者にとっては、かなりきついダメージである。

「せいっ！」

ハヤテは裂帛（れっぱく）の気合とともにムラマサで、グレーターデーモンへ切りつけた。

シャッ!!

ムラマサは軽い音とともに、グレーターデーモンの首を切断した。首を切られたグレーターデーモンは、たちまち灰になって消えさった。

バリバリバリッ!!

もう一匹のグレーターデーモンから、ライトニングの呪文がハヤテを襲う。

青白い光が、ハヤテの全身を包みこむ。

「ぐあっ……」

いかに侍といえども、最高パワーの呪文の直撃をくらっては、さすがにたっているのがやっとである。

ふらついているハヤテを庇（かば）うように、ヴェイグがグレーターデーモンに突進する。

ヴェイグは無言のまま、アベンジャーを使ってグレーターデーモンを攻撃する。

ヴェイグとアベンジャーの相性は、あまりよくなかった。簡単にいえば使う者と使われる物の性格が、一致していていない。

アベンジャーとは、復讐（ふくしゅう）の剣なのだ。相手の攻撃を憎み、復讐を願う時こそアベンジャーはもっとも力を発揮する。

だがヴェイグは、憎悪に身をまかせた戦いを嫌っている。彼は自分自身の肉体のすべてを使い、全力で戦うのを好む。そのために必要なのは冷静な心であり、激しい感情は不要なのだ。

だがアベンジャーは、そんなヴェイグの心へ、ともすれば激しい怒りや憎しみを与えて戦わせようとする。復讐の剣であるアベンジャーは、持つ者を操る魔剣なのだ。

ヴェイグは敵と戦いながら、アベンジャーとも争っていた。もしヴェイグが剣に負ければ、彼はただ戦うことだけを考える狂戦士（バーサーカー）になってしまう。

そのためヴェイグの攻撃は、以前ほどの鋭さがなかった。だが攻撃の鋭さは落ちていたが、アベンジャー自体の攻撃力は高く、全体として威力は低下していない。

（少しはいうことを聞け！）

ヴェイグは自分の心へ、執拗に怒りや憎しみの波動を送り込んでくるアベンジャーを叱りつけた。

意識を逸らしながらもヴェイグは、グレーターデーモンへ容赦ない攻撃を繰り出した。魔剣はまるで紙でもきるように、グ

レーターデーモンの皮膚を切り裂く。
だがヴェイグには、それが掠り傷程度のものでしかないのを知っている。肉を切った程度では、グレーターデーモンを殺すことはできない。
再生能力を持つこの悪魔を倒すには、細胞自体を完全に破壊するような魔法か、一瞬で骨まで絶つ一撃が必要なのだ。
ヴェイグが悪魔を引き止めている間に、リーシャはハヤテに治癒の呪文を唱えていた。さすがのハヤテも魔法の直撃を受けて、重症に近い傷を負っている。このまま戦闘が続けば、間違いなく命を落としてしまう。
フィルはハヤテたちが戦っている間に、マジックスクリーンとファイアーシールドのふたつの呪文を唱え終わっていた。オージも、アーマープレートとヘイストの呪文を唱え終わっている。これでパーティーの防御は、そうとうな強度を持っているはずだ。
その時、グレーターデーモンの背後にいるゾフィータスは、長い呪文の詠唱を終えていた。両手を広げると、そこからは光がほとばしり、空中に四つの召還法陣を描く。
その光の中から一匹ずつ、グレーターデーモンがあらわれる。
「くそっ、召還呪文か!!」
グレーターデーモンの数が増えれば、そのぶんだけハヤテたちは不利になる。ゾフィータスはまだ余力を持っているのか、不気味な笑みを浮かべながらグレーターデーモンたちを前進させた。
そのころハヤテは、完全ではないが治癒呪文によって回復していた。
「すまない、油断した」
「いえ、私の前進が遅れたためです。すいませんでした」
礼をいうハヤテへ、リーシャがすまなそうに答えた。
「ふぅっ」
ヴェイグも、どうにかグレーターデーモンを倒したのだが、新手があらわれたのを見て溜息をつく。
三人は互いに目で合図を送ると、隊列を組みなおした。
せまってくるグレーターデーモンたちを、ファイヤーシールドの炎に包まれたハヤテ、ヴェイグ、リーシャが迎え討つ。
「摂理の名に従ぅて、異界へつながる光とともに召還されし者たちを退けたまえ」
フィルの呪文とともに、彼女の周囲に六つの白い光球が出現した。その光は弾けるような勢いで、グレーターデーモンたちへ向かって飛んでいく。
一番先頭にいたグレーターデーモン二匹にふたつずつ、うしろの二匹にはひとつずつ、光球が命中する。
前にいた二匹は、光球に包まれると瞬時に影と化し消え去っていた。うしろにいた二匹のうち、右のグレーターデーモンも同じように消失した。
アストラルゲート、召還されたモンスターを強制的に追い返すための呪文である。
「ほう、アストラルゲートを使うか……」
ゾフィータスは前にいる連中が、それなりの力を持っているのが楽しそうだった。
ドブッ!
壮絶な音をたてて残ったグレーターデーモンの胸を、リーシャのマイナデスランスがつらぬく。
ただひとりとなりながら、ゾフィータスは両手を合わせたまま、まだ余裕の笑みを浮かべていた。
ハヤテたちが接近してくるのを見ながら、ゾフィータスは燐光を帯びた両手を、大きく広げる。
両手を広げたゾフィータスの前に、一本の剣が浮かんでいた。それは刀身に赤光をたたえた、不思議な剣であった。それを右手にかまえると、ゾフィータスは



軽くふった。
グウォォォ！
炎の波が、突如としてハヤテたちを襲った。最初の一撃はファイヤーシールドが遮ったが、その炎は消えることなくハヤテたちの周囲で渦巻いている。
「やだ、ファイヤーストームよ」
フィルは周囲に漂う炎をみながら、呪文の名前を知らせた。ファイヤーストームは他の攻撃呪文と違い、瞬時には消えず、周囲をただよってしつこくダメージを与える。
「聖なる風よ！　我が願いによって我らのもとを吹きぬけろ！」
オージはすかさず、ピュリファイエアの呪文を唱えた。
ビュォォォォォ！
オージの周囲から強烈な風が発生して、周囲の炎を吹き飛ばす。
ゾフィータスと後衛の仲間が呪文比べをしている間に、ついにハヤテたちはゾフィータスへ肉薄した。
「むっ、少々遊びが過ぎたか」
ゾフィータスは顔をしかめたが、まだ余裕を持っている。そして手にもった剣の刀身の光は、赤から緑へと変わっていた。
「えいっ！」
最初に、ムラマサブレードに渾身の力をこめてハヤテが切りつけた。
ガキッ！
緑光を宿した剣は、軽々とムラマサブレードの一撃を受けとめる。
「刀はよくとも、腕はいまひとつだな」
ゾフィータスは、そういってニヤリと笑うとスッと切り返した。その剣の動きはあまりに速く、ハヤテは避けられない。
驚いたことにゾフィータスの剣は、鎧を無視して直接、ハヤテの身体を切り裂いた。
「ぐはっ!!」
深手を負って、ハヤテを片膝をつく。
ヴェイグはハヤテが気になったが、躊躇することなくゾフィータスに切りつけた。わずかだがヴェイグの心に怒りを感じたアベンジャーは、素直にその力を発揮した。
ズザン！
左肩を深く切られて、ゾフィータスはよろめいた。その隙を逃さず、リーシャは胸にマイナデスランスを突き刺した。
深手ではないが、ゾフィータスは傷を受けたことで動揺していた。そして不得手な剣での攻撃をやめて、呪文を唱えはじめる。
手に持っていた剣を放したが、それは落ちることなく空中にとどまりヴェイグたちを牽制している。
「魔法の障壁よ！　我の示す者をつつみ、その魔力をしばしの間封じよ！」
フィルは、攻撃呪文がゾフィータスに効果なしと感じて、アンチマジックを唱えた。
オージも続いて、サイレンスの呪文を唱えたが、これはゾフィータスの魔法防御に弾かれて効果がなかった。
「熱き光と風よ！　その焼きつくす力を、我が意を受けて解放させよ」
サイレンスの呪文を弾きながら、ゾフィータスはニュークリアブラストの呪文を唱え終わった。
フィルがアンチマジックを唱えたのは知っていたが、実力の差で簡単に抵抗障壁を越えられると思っていた。
アンチマジックは敵対する者の周囲に、魔法に対しての抵抗障壁を張り巡らす。抵抗障壁の内部では、魔力の集中や解放が極端に不安定になる。
未熟な者が抵抗障壁に包まれると、唱える呪文はたいてい失敗するか、悪くするとバックファイアする。
だが抵抗障壁は唱えた者の実力によって、その強度を変える。抵抗障壁の中でも術者同士に充分な実力の差があれば、妨害を受けずに呪文を唱えることができるのだ。
ゾフィータスは、フィルの実力は自分には遠く及ばないと判断したのだ。
ドオゥゥゥゥ。
ゾフィータスの呪文は、光と熱の嵐を発生させた。
だがそれはハヤテたちを襲うことなく、ゾフィータス自身を包みこんだ。
「うぉぉぉっ！」
炎の嵐のなかで、ゾフィータスは無念の叫び声をあげる。
たしかにフィルの魔法の実力は、ゾフィータスよりやや劣っていた。普段ならゾフィータスは抵抗障壁をものともせず、呪文をハヤテたちに放っただろう。
だがヴェイグとリーシャの攻撃を受けて、ゾフィータスは動転していた。その心の揺らぎが、ゾフィータスの実力を落とした。
偶然のかさなりが、ハヤテたちに幸運を運んできたのだ。
「馬鹿な……、このわしが呪文をバックファイアさせるなど……」
ゾフィータスは、信じられないという表情でつぶやいた。
おそらく百数十年の間、ゾフィータスは呪文をバックファイアさせたことがなかったのだろう。
その時、背後から突如としてあらわれたエルティアは、愕然としているゾフィータスに盗賊の短剣で攻撃した。
ドスッ、ドスッ!!
両手に持たれた短剣は一度ずつ、正確にゾフィータスの心臓を突き刺した。それは刃の奥に隠した毒も、ゾフィータスの体内に送りこんだ。
「うぉっ……こっ……こんな……ばっ……
……馬鹿な……」
体内に入った毒に苦しみながら、ゾフィータスはゆっくりと床に倒れた。倒れたままゾフィータスはもがいていたが、すぐに動かなくなった。
「強敵だったな……」
動かなくなったゾフィータスを見下ろしながら、ヴェイグがいった。
「ああっ。だがこれで、コズミック・フォージについて尋ねることができなくなった」
オージに治癒呪文を唱えてもらっているハヤテが、残念そうにいう。
「しかたないよ。みんな、必死で戦っていたんだもの」
フィルが疲れた声で、ハヤテにいった。
確かに全員が、全力を出しきった戦いであった。とても相手が死なないように、手加減ができる状態ではなかったのだ。
ゾフィータスの悪の半身が、あれほど性急に戦いを挑まなければ、まだ何か方法があったのかもしれない。
ハヤテたちが見ている所で、ゾフィータスの死体から何かが沸きだしていた。それはたちまち人影となり、ゾフィータスの姿となった。だがそれは実体を持たず、薄い影のような存在だった。
全員が突然のことに驚いていたが、ゾフィータス自身も驚いているようだった。
「私が死んでいる？　なぜだ、私は死んだのか？」
自分の死体を前にして、ゾフィータスは悲しそうであった。
「そうだ、おまえたちに殺されたのか？　どうなんだ？」
「ああっ、俺たちが殺した」
オロオロしているゾフィータスの問いに、ハヤテはしっかりと答えた。
「なぜだ？　なぜ私を殺した？」
「コズミック・フォージの呪いから、すべてを解き放つためだ」
怒り狂っているゾフィータスへ、今度はヴェイグが静かに答えた。
「コズミック・フォージの呪い？　そんな理由か？　喋り方が気に入らないとか、服

装の趣味が悪いとか、信仰が違うとか、もっと違った理由がいくらでもあるだろう」
まったく納得いかないといった表情で、ゾフィータスはわめいた。
「コズミック・フォージ？　そんな呪文を昔は知っていたような気がするが……。だがそれが理由というなら、私は教えん。絶対に教えるものか！」
ゾフィータスは、ニタニタと意地の悪い笑みを浮かべながら断言した。それからまだ長々と、ハヤテたちに厭味を続けた。
「おまえたちが自分の見える世界、自分たちの限界の向こう側にいかなければ、絶対にあれは見つからん、ハッハッハッ」
ハヤテたちの徒労を想像したのか、ゾフィータスは楽しそうに笑った。
「あのコズミック・フォージ、腐れペンを求めるとは……まったく、なんというべきか。まて、コズミック・フォージ？　何か、忘れていたようだ……」
ゾフィータスは、はたと虚空の彼方を見つめた。そして何かを一心に、思い出そうとしている。
「思い出したぞ！　私は自由なのだ」
真剣な声でそうつぶやくと次の瞬間、ゾフィータスの姿は消失した。
「悪いほうの半身も、呪いから自由になったのね」
フィルがやさしい声で、そっといった。呪いに囚われていたふたつの魂は、どこかでまたひとつになったのだろうか？
もはや周囲は壮絶な戦いの跡を留めず、ゾフィータスの遺体も消えさった。すべては何もなかったように、静まりかえっていた。

寺院の最奥にある壁は、いつものようにハヤテたちを拒むはずだった。だが壁はまるで存在しないように彼らを通した。
ゾフィータスは、見える限界を越えない限りコズミック・フォージを探しだすことができないといった。フィルはそれを理解し、通常の概念を捨てることによって、この道を発見したのだ。
壁の向うにあったシュートは、力なきものには決して通ることのない場所へ、パーティーを運んだ。
ほんの数秒の落下にすぎなかったが、それはハヤテたちにとって永遠に続くように思われた。
シュートが導いた場所は、扉がひとつだけある小さな部屋であった。その扉の向うに、城主とレベッカがいるはずだった。
ハヤテは、しっかりとした声で聞いた。
「全員、用意はいいな！」
「銀の十字架を除けば、すべての用意は整っている」
オージが、すまなそうな声で答えた。だがそれを咎めるものは、パーティーの中にはいない。壮絶な戦いの中、銀の十字架は失われたのだ。誰が悪いという問題ではない。
銀の十字架を持たずに、果たして城主に勝つことができるのか？　それは全員にとって悩みの種であった。
だが魔法の森から外に出れない以上は、銀の十字架なしでも戦うしかない。それで城主を倒せないとしても、もはやハヤテたちに他の手段は残されていないのだ。
現状のまま戦うか、それとも戦いをあきらめて魔法の森で一生を過ごすか、ふたつにひとつの選択しかないのだ。
ハヤテたちは、魔法の森で朽ち果てるよりも、城主と戦うことを選んだ。
そうでなければゾフィータスの悪の半身と戦う必要もなかった。ハヤテたちにとっての一縷の望みは、悪の半身であるゾフィータスが、コズミック・フォージの所在を語ることであった。
コズミック・フォージを使えば、あるいは城主を倒すことができるかもしれない。だがフォージは使った瞬間に、それを使った者に呪いを投げかける。
それはハヤテたちに、破滅的な運命を運んでくるだろう。だが運命の手は、彼らにフォージを与えはしなかった。
あくまでも自分たちの力で戦えと、運命はいっている。
ハヤテたちは、デルファイが見せてくれた未来の映像と違う、別の未来へやってきた。それは未来は定まらず、常に変化しているということを教えている。
今、誰も予測しなかった未来へ、ハヤテたちは踏み込もうしていた。
ドン。
ヴェイグが扉を蹴ると、それは何の抵抗もなく開いた。
扉の向うにあった部屋は、デルファイが見せた場所に違いなかった。運命の部屋へ、ついにやってきたのだ。
だが城主とレベッカの姿は、その部屋になかった。ただ部屋は静寂のなかにあり、未来の戦いを否定しているようであった。
バサァッ。
静かに羽ばたく音と、微かな風が部屋のなかにあらわれた。
突然にあらわれた巨大な蝙蝠は、ハヤテたちの頭上を一度だけ旋回すると、部屋の中心へ向かった。
そして霧へと変わると、たちまち城主の姿となる。
「いや、諸君。また会えるとは光栄の極み。前回は狭く汚い部屋へ案内して、失礼したと思っていたのだよ」
さっとマントの乱れを直しながら、城主は弁解した。
「なにしろ寺院は週末まで予約で一杯で、とても諸君を案内する余裕はなかった。諸君らが自らここを尋ねてくれたのは、実にありがたいことだ」
自分の服装をチェックしながら、城主はハヤテたちに熱心に語りかけている。
ハヤテは城主の話を聞きながらも、きらめく石の破片をいつ投げるか思案していた。
「諸君は、コズミック・フォージの災いを取り除こうとしているらしい。実に素晴らしいことだと思う」
城主は右手を懐にいれると、何かを取り出そうとした。
（手を出した時が、戦いのはじまり……）
ハヤテは城主の動きを見ながら、遅れを取らないように身構えた。
「だが私は、諸君らの手を借りずに災いを取り除くことにした。もはや災いと共に生きるのに、疲れ果てたのでね」
城主の右手が取り出したのは、ハヤテたちがもつ聖なる杭と同じものであった。
それが城主にとって害となるのを知らせるように、右手は白い煙をあげている。
だが城主は苦痛の色も見せずに、それを自分の左胸に突きたてた。
聖なる杭は何の抵抗もなく、城主の胸にスッと突き刺さる。
ざぁっ。
聖なる杭が城主の心臓を貫いた瞬間、その身体は灰となり崩れさった。
ハヤテたちは、あまりに意外な結果に言葉もでなかった。
灰も、すでに煙をあげて消えてしまっている。城主がいたことの証は、ボロボロになった衣服だけであった。
「俺たちは、いったい何をしにきたんだ」
ヴェイグがあまりのことに、ポツリとつぶやいた。
仲間の何人かの死を覚悟し、決死の気持ちでやってきたのだ。それが何もせず、ただ城主が自らの命を絶つのを、黙って見るだけで終わるとは……
ハヤテたちがショックのあまり茫然としていると、レベッカが部屋の奥から突如としてあらわれた。

BANE OF THE COSMIC FORGE



ハヤテは悪魔の娘の登場に、一瞬、身構えた。しかしレベッカの表情を見て、戦う必要のないことを理解した。

レベッカはハヤテたちに脅えていたが、哀しみが彼女を歩ませているようだった。それは彼女の表情を見ただけで、全員が理解していた。

ハヤテたちが見守る中、ゆっくりと部屋の中央までくると、レベッカは愛しそうに城主の残したボロボロの衣服を拾いあげた。

「あのひとは、いってしまったのね……」

その声は微かに震えていた。

「このひとは、私の恩人なのよ……。あなたたちには、本当のことを話してあげる」

「本当のこと?」

ハヤテはレベッカが何をいっているのかわからず、聞き返した。

「そう。あなたたちが思っていることと、本当のことは違うのよ」

レベッカは、静かに語りはじめた。

真実の物語は、ハヤテたちが想像した以上の悲劇であった。

死者の殿堂の中で、王妃の亡霊が語ったことは、すべて偽りであった。

ふたつに別れる前のゾフィータスは、城主よりも遥かに邪悪であった。

それは善なる存在となった半身がほとんど力を持たず、悪なる存在が強力な力を持っていたことからもわかる。

ゾフィータスは王妃を愛人とし、驚くべき実験を繰り返した。その結果として生まれたのが、レベッカであった。

ゾフィータスはレベッカも実験に使おうとしたが、彼女の母アニーとその愛人であった牧師は彼女を隠した。

だが王妃の執拗（しつよう）な追求に、ついにレベッカは見つかってしまった。そのままでいたなら彼女は、殺されていただろう。

だがその時、城主がレベッカを保護したのだ。わずかな金で両親からレベッカを買い取って、自分の保護下に置いたのだ。

そのことが王妃には、気に入らなかった。だがゾフィータスと不義（ふぎ）を働いているため、王妃は表立って反対はできない。

王妃はゾフィータスと共に、さらに邪悪な行いに没頭（ぼっとう）した。王妃は、まさしく邪悪な魔女であった。

そして城主とレベッカは互いを知り、深く愛しあうようになった。

なぜならレベッカは悪のおこないによって生まれたが、その魂は決して悪に染まってはいなかった。彼女の心は、普通の娘とかわりなかったのだ。

そんなレベッカの心が、裏切りと謀略（ぼうりゃく）で荒んでいた城主の心を癒した。

だが王妃は、そんなふたりの仲を激しく嫉妬した。その怒りはまず彼女の母と、その愛人に向けられた。

彼女の母アニーは王妃に殺され、その後にゾフィータスの実験に使われて魂なき死骸となり、西の尖塔に閉じ込められた。

母の愛人であった牧師は、やはり王妃に殺され、その魂はゾフィータスに捕らえられ、東の尖塔に封じられた。

だが王妃は、ふたりの死だけでは満足しなかった。

王妃は切実に、悪魔の娘であり、城主の心を奪ったレベッカの死を願った。

ついに王妃は、コズミック・フォージを使ってレベッカの死を記した。彼女はそれを記した時、ついに悲願がかなったと高らかに笑っていた。

だが呪いは皮肉なことに、レベッカの死を望んだ王妃のうえに死を運んだ。レベッカを貫くはずのナイフは、王妃が転んだ瞬間、王妃の胸を貫いた。

そして魂は無念の思いに囚われ、死者の殿堂のなかで百二十年の間、復讐の言葉だけをつぶやいていたのだ。

王妃とゾフィータス、その弟子がコズミック・フォージで破滅した直後が城主

とレベッカにとって、もっとも平和で幸せな時期であった。

だが城主はやがて、自分とレベッカの寿命がはっきりと違うことに気がついた。悪魔の血を引いたレベッカは、普通の人間とは違う時間に生きていたのだ。

そして城主は、死が自分とレベッカを別つことを恐れた。そしてコズミック・フォージをつかって、自分が昔のままの姿で永遠に生きることを記した。

城主の身体はその瞬間、吸血鬼へとかわっていた。それは一見、永遠に生きる理想の姿のようであった。

だが生者は生きるために、何かを犠牲にしなければならない。城主はひとの生血を糧として、永遠に生きる吸血鬼の呪いを受けたのだ。二度と陽光のしたにでることはできず、闇のなかでひとの血を貪り、永遠に満たされない飢えと寒さに悩まされる。

これほどの呪いがあろうか？　城主は何度も自らを滅ぼそうとした。だがコズミック・フォージの呪いは、彼の破壊を許さなかった。太陽の光、聖水、聖なる木の杭、どれもが苦痛のみを与え、消滅することを許さなかった。

死なず、ただ存在する。虚しく永遠に続く日々だけが城主に与えられた。

そんな日々を少しでも救ったのは、レベッカの存在であった。彼女は城主がいかなる存在に変わろうとも、変わらずに愛し続けた。城主の永遠に続く寒さも束の間、彼女の温もりで癒された。

城主はこれ以上、コズミック・フォージに触れる者がいないように、雄羊の寺院を建てて、その奥深くにペンを隠した。

そして百二十年の時がたち、呪いを解き放つ者が城を訪れた。ハヤテたちの行動は、城主もレベッカもすべて知っていた。

ゾフィータスの善なる半身、王妃の亡霊を呪いから解放した時、城主はすでに自ら滅びることを決めていた。

城主はハヤテたちが、この部屋にくるのを待っていたのだ。あとはハヤテたちが、目撃した通りであった。

「これであなたたちは、本当のことをすべて知ったわ。忘れないで、もう運命は、あなたたちの手にあるのよ。あのゲートの奥に、コズミック・フォージがあるわ」

レベッカが長い物語を語る間に、その手にあった城主の衣服も崩れ消えていた。

「私はコズミック・フォージとは、なんの関係もないの。私は、生きている人たちの悪い心のために生まれたの。だから、ここでない場所で、私の運命を探すことにするわ……」

レベッカはゆっくりと立ちあがると、どこか遠くを見ているようだった。だが何かを思いだしたのか、もう一度ハヤテたちのほうを見た。

「あっ、それから最後にお願いがあるの。聞いてくれるかしら？」

レベッカの問いに、ハヤテは黙ってうなずいた。何か言葉を出せば、泣きだしてしまいそうな自分が情けなかった。

「ありがとう。コズミック・フォージの祭壇の真後ろに隠してある部屋に、私の腹違いの弟がいるの。王妃が私の父を誘惑して、生まれた弟よ」

そういいながら、レベッカはひとつの鍵を取り出した。

「悪い子じゃないんだけど、王妃の悪い所も受けついでいるの。私がいってしまうと、弟はひとりになってしまうから……。だから弟の面倒を見てやってほしいの、お願い」

「ああっ、まかしとけ」

ハヤテは流れそうな涙を堪えて、そういうことができた。

「じゃあ、よろしく。これが扉の鍵よ」

レベッカは、ハヤテに鍵を渡した。一瞬、触れた彼女の手は、ひとと変わらずに暖かかった。

「あなたたち、ほんとうにやさしかったわ。ありがとう、あの時はごめんなさい」

レベッカは、はにかみながらそういった。あの時とは、死者の殿堂で全員に催眠術をかけたことだろう。

レベッカは顔をあげて、遥か彼方を見つめた。そして背中の翼を大きく広げると、もう一度だけハヤテたちを見て、微笑んだ。

次の瞬間、彼女の姿は影へと転じ、どこかへ消えてしまった。

微かに、香水とライラックの香だけが残っていた。

「合イ言葉ヲドウゾ。運命ハドコニ？」

コズミック・フォージの祭壇へ続くゲートの前に立つと、か細い声がどこからか聞こえてきた。

「合い言葉？　運命はどこに？」

ハヤテはわけがわからず、首を傾げた。

「運命は、我らの手に」

フィルがしっかりとした声で、答えた。

「入力適合、げーとヲ開キマス」

か細い声がもう一度答えると、ゲートは音もなく開きはじめた。

「フィル、どうしてわかったんだ？」

「レベッカが言ったでしょう。運命は私たちの手にあるって」

不思議そうに尋ねるオージに、フィルは得意気に答えた。

ゲートの先の通路はさして長くなく、すぐに祭壇が見えてきた。

祭壇は十八本の石柱で作られた聖なるサークルを模してあったが、遥かに小さなものであった。

その中心に、輝くペンが浮かんでいた。

コズミック・フォージ。

宇宙の法則を書きくわえることのできる、強大な力をもつペン。

自在に使うなら、宇宙を作りだすことのできる炉がそこにあった。

「これが、災いの源か……」

城主とゾフィータスは、このペンを求めて遥かな旅をして、ついに持ち帰った。だがペンは望みをかなえず、呪いだけを与えた。

だが、それはペンのせいではない。許されない形で使おうとしたためであり、欲望のままに力を欲したからだ。

輝くペンに触れようと、思わずハヤテの手が伸びた。だがヴェイグの手が、それをしっかりとつかみ離さない。

「やめておけ」

「触れるだけなら、大丈夫だろう？」

「こんな物には、誰も触れてはいけない。触れれば使いたくなる、それがわからないハヤテではないはずだ」

ゆっくりと首をふりながら、ヴェイグはハヤテにそういった。力を使えるとなれば、使いたくなるのがひとの相なのだ。

「そうよ。見るだけで使いたくなるようなものなら、触れたら使ってしまう。そうやって彼らは、次々と呪いを受けたのよ」

うしろからフィルが、諭すようにいう。

「あなたも呪いの虜になって、百二十年も苦しむつもり？」

フィルのいうことに、間違いはなかった。ペンに触れたものは、必ずそれを使いたくなってしまう。それがペンを聖なるサークルから持ち出したために、ペン自体が受けた呪いなのだ。

「そうだな、誰も触れないようにしよう」

ハヤテたちはなるべくペンを見ないようにして、祭壇のうしろへ移動した。

そこにあった壁は、寺院の最後の壁のようにハヤテたちを通した。

壁の向うには、巨大な扉があった。

それは巨人の館のアーチよりも大きく、どんな生物でも通れそうだった。

「この扉の奥か……」

BANE OF THE COSMIC FORGE



レベッカは、この扉の奥に自分の弟がいるといった。それがどんな存在なのか、ハヤテはあまり考えないようにした。

「この鍵は、どこへ……」

エルティアは鍵を取り出したが、どこが鍵穴かわからなかった。

だが鍵はエルティアの手を離れると、巨大な扉の中央へと飛んでいった。

ポウッ。

鍵が淡く光った。

ギッ、ギギギギッ！

次の瞬間、扉は自然に開いていった。

扉の奥には、巨大なブラックドラゴンが横たわっていた。

ドラゴンの頭の横には巨大な水晶球が浮かび、それは不思議ないくつもの光を写しだしていた。

ハヤテたちはその巨大な姿に驚き、身動きができなかった。

水晶球の光点は複雑な動きをすると、突然ひとつとなった。

ブラックドラゴンは不機嫌そうに、しばらく水晶球を見つめていたが、やがてゆっくりと顔をこちらに向けた。

「さて……」

ブラックドラゴンの最初の声は、どこか寂しげであった。

「ようやく、彼らの現在位置を確認できた。船の準備はできている……」

まるで独言（ひとりごと）のように、ドラゴンは一方的に喋っていた。

「あの……」

ハヤテは恐怖を押さえて、ブラックドラゴンに語りかけた。

「何もいわなくていい、すべて知っている。姉は気の毒なひとだった。あの城主も姉を心から愛していた……」

姉であるレベッカを思い出したのか、ブラックドラゴンの目から、大きな涙がひとつ零れた。

「すまなかった、我々さえ……」

■コズミック・フォージをさがす旅は終わったが、冒険者たちの旅はコズミックロードへとつづくのだ！

来なければよかったという言葉は、いえなかった。まさかこんな事態になるとは、誰も予測できなかったのだ。

彼らが知っていた伝説では、城に潜んでいるのは邪悪な者たちだけのはずだったのだ。

「君たちが謝ることはない。城主は自らの呪いを終わらすことができたし、姉は自分の運命を探しにいった……」

ドラゴンは小さな溜息をつくと、グッと身体を起こした。

「いつまで悲しんでいても、しょうがない。皆いなくなったからには、ここにいる必要もない。私も、私自身の運命を探しにいく時がきたというだけだ……」

立ちあがったドラゴンの巨体は、想像以上に大きかった。

「私と一緒に、コズミックロードを追ってみるかね？」

「コズミックロード？」

はじめて聞く名前であった。

「そうだ、コズミックロード。あのペンと深い関わりがあり、この宇宙の秘密を知る強力な存在だ」

ドラゴンの目は、遠くを見据えていた。

「彼らを追う旅は長く、厳しい。だがガッツがあれば、成し遂げることができる。私は飛ぶのは嫌いではないが、ひとりでは退屈だ。どうだね、一緒にいかないか？」

ドラゴンはハヤテたちに、やさしくそういった。

コズミックロードを追う旅。それは今までと、まるで違った冒険になるはずだ。だが帰ってこれるのだろうか？

迷いが全員の心を揺らしていた。続けて旅にでるには、全員が疲れ果てている。

だがその時……

（お願い、弟の面倒をみてあげて……）

全員の心にレベッカの声が響いた。

人々の悪しき心から生まれた娘は、その姿とは裏腹にやさしさを秘めていた。その彼女も、いまはここにいない。

世界は安定し、平和が広がっている。だが本当にこの世界は、平和なのだろうか？

平和そうに見える世界は、深く病んでいるのではないだろうか？ そうでなければレベッカのような、不幸な存在が生まれるわけがない。

この世界、いや宇宙に関わる何かが歪んでいる。直観的にハヤテたちは、そんな思いを抱いていた。

コズミック・フォージと深く関わるコズミックロードを追うことで、何かがわかるかもしれない。

新しい旅が、ハヤテたちを呼んでいた。冒険者の心は、つねに未知なる場所にむかって歩き続けるのだ。

「ああ、一緒にいくよ」

ハヤテはそういいながら、パーティーの全員を見わたした。ヴェイグが、リーシャが、エルティアとオージ、そしてフィル、全員が賛成していた。

「そうか、では急ごう。さあ、こっちだ」

ブラックドラゴンは、手招きしながら隠し扉を開けて進んでいった。

重々しいゲートを開いた先には、ブラックドラゴンよりも巨大な獣がいた。

それは横に二枚の翼があり、背中にも二枚の翼を持っていた。身体の表面は滑らかだったが、それはブラックドラゴンの鱗よりも固そうだった。

その獣は巨大な口を開けて、静かにたたずんでいる。

「さあ、こっちだ。怖がることはない、これが我々の船なのだ」

ブラックドラゴンは、獣の口の中に半分身体をいれながら振り向いて、ポカンと口を開けているハヤテたちを急かした。

ハヤテたちはブラックドラゴンを追って、急いで獣の口の中に入った。

獣の口の中は、ひんやりとしていて涼しかった。獣の身体の中はガランとしていて、ドラゴンの姿は見えなかった。

「こっちだ、すぐ発進する。急いでシートに身体を固定するんだ」

ドラゴンの声が、部屋の横の通路から聞こえてきた。

ハヤテたちが声を頼りについた場所は、いくつもの椅子が置かれた部屋だった。正面の壁は不思議なことに透き通っていて、いまハヤテたちがきた通路が見える。

「そのイスに座って、ベルトを締めろ」

ドラゴンは前のほうで、チカチカと明滅している光を忙しなく見ている。

ハヤテたちはイスに座ったものの、ベルトの締め方がわからなかった。ガチャガチャとやっている音に気づいたのか、ブラックドラゴンが振り向いた。

「ベルトは、こう締めるんだ」

ドラゴンはリーシャのベルトをつかむと、ふたつの金具をくっつけた。カチリと小さな音をたてて、ベルトは固定された。

「わかったなら、各自でやってくれ」

ブラックドラゴンはそういうと、再び前を向いて光をチェックしている。

ハヤテたちが全員ベルトをつけた頃、前で瞬いていた光はすべて緑にかわり明滅しなくなった。

「よし、準備は完了した」

「ところで、まだ名前を聞いてないんだけど教えてくれる？」

ついに我慢できなくなったのか、フィルはブラックドラゴンに尋ねた。

「そうか、すまなかった。私の名前はベラという」

「私はフィル、そっちがハヤテ。そしてヴェイグとリーシャ。それでこっちがオージとエルティアよ」

フィルはひとりひとりを指さして、ベラに名前を教えた。

「ふむ、互いの紹介もすんだことだ、出発するとしよう」

ベラが横にあったレバーを前に倒すと、獣の全身が震えはじめた。

ドウッ！

凄まじい衝撃と共に船は、雄羊の寺院を破壊して外に飛び出していた。大地はあっという間に見えなくなり、前方には青空が広がっていた。

その青空はやがて紫色にかわり、次第に色を失って暗黒へとかわる。青空に漂う白い雲も消えさり、かわって無数の星々が輝きはじめた。

船は魔法の森の上空を抜け、城のうえ高くを通過した。その光景はまるで、天に竜が帰るようであった。

上空を船が通った時、ついに力尽きたように廃城は崩れた。その中に住んでいた泥棒たちのことはわからない。

城は跡方もなく、周囲の不気味な土地からも、モンスターの姿が消えさった。冒険者たちはひとつの伝説が消えたことを聞き、その冒険を成し遂げた者たちのことを噂し羨んだ。

この世界からまたひとつ、本当の冒険が消えたのだ。

そして周囲に住む者たちは、徐々に呪われた城主の伝説を忘れていった。

だがかわりに、天に戻っていた竜の伝説が語り継がれた。いつしか悪しき城主を、天の竜が退治して帰っていったという伝説が、広く伝わっていった。

その伝説の真実を語るものは、まだ帰ってきていない。

遠く輝く無数の星々の中を、彼らはまだ旅しているのだ。

〈完〉

（本作品は、MSXマガジン1991年10月号より1992年4月号に連載されたものを改題、大幅な加筆修正したものです）

読者の悩み相談

森 奈津子の お嬢様にお聞き!!

●森奈津子プロフィール
高飛車お嬢様文体で、学研レモン文庫を中心に活躍中の新進作家。最新作に『ふしぎの丘の妖怪変化』(レモン文庫)がある。



イラスト/永野のりこ

ホホホホホホホ……。

みなさま、ごきげんいかが?

あたくしは、気分最高よ。

なぜなら……ふふっ。ごらんになって。ここにも、そこにも、あそこにも、もだえ苦しんでいる者が大勢いるのよ。

彼らはやがて、あたくしの存在に気づき、先を競って救いを求め、あたえられたアドバイスに涙し、衣のすそに口づけ、あたくしを"女神様"と呼び、あがめたてまつるにちがいないわ!

さあ、迷える民よ、ここにつどいなさい! 今こそ、あたくしの愛の洗礼を受け、天国への切符を手にするのよ!

■コミケで変な人に……

あけまして、じゃなかった。お初にお目に……、うーん、まぁ、どうでもいいや。ぼくの悩みのことなんですが、コミケで変な人に声をかけられることなのです。まだ2度しか行ったことがないのに、なれなれしく声をかけられるので、つぎもまた変な人に声をかけられるのではないかと不安です。

(大阪府・M男 19歳)

あなた"類は友を呼ぶ"ということわざをご存知?

……こんな相談を堂々としてくるのでは、ご存知ないにきまってるわね。ならば正直にいうけど、あたくしもときどき、道端で変な人に声をかけられることがあってよ。

キャッチセールス、水商売のスカウト、宗教団体、霊感商法、単なるナンパ(あるいはそれを装った悪徳商人)……。何人もに声をかけられる日もあれば、一度も話しかけられない日もあるのよね。

で、あることに気づいたのよ。

それは——ゴージャスな衣装に身をつつみ、己れの豊かさを誇示して道を歩いているときには、だれも声をかけてこない。しかし、普段着……いえ、貧乏人のコスプレをしていると、声をかけられる。

つまり、満ち足りたようすで歩いていると、だれも釣ろうとはしない。けれど、貧乏くさいなりをし、いかにもお金や愛に飢えているように見えると、あぶない輩がウヨウヨ寄ってきて、われ先にと釣り糸を垂れるのよ。

だけど、そこでパクッと食いつくほど、あたくしは飢えてなんかいなくってよ! ……まあ、それはいいとして。

ここまで読んで、あなたもおわかりになったと思うわ。はっきりいって、あなた、コミケ会場で飢えた顔をなさっていたのよ!

一体なにに飢えているのか、誇り高いあたくしには想像もつかないけど、原因はあなた自身にあったのよ。

これからは、もっと満ち足りた態度で、コミケにのぞむことね。

武士は食わねど高楊枝——これを座右の銘に、おたく街道を突っ走るのよ!

■イラストレーターになりたい

森奈津子様初めまして。私は今年、某専門学校を卒業予定の19歳の学生です。じつは私は、イラストレーターをめざしているんです。そこで、ご相談……または質問なのですが。ログアウトのような雑誌のさし絵などを手がける事のできるイラストレーターになるには、いったいどういう会社に就職したりすればよいのでしょうか? また、その方法なども教えてください。私の情報収集能力では、なかなか情報が集まらなくて困っています。

(東京都・Y子 19歳)

この回答はとっても簡単!

"LOGOUTファンタジーイラスト大賞"に挑戦なさればよろしいんじゃなくって? ——以上。

……でも、これだけに賭けるのはあまりにも危険だから、一般的な方法も教えてさしあげるわ。

世に出るには、直接、出版社に自分を売り込むこと。どう? 簡単でしょ? べつに特別な会社に入る必要なんてないのよ。

編集者と渡りをつけるには、電話で、イラストレーターをめざしているので作品を見てほしいと話し、あとは相手の指示に従うことね。直接会ってくれるか、または作品を郵送するように要求してくるか、あるいはにべもなく断ってくるかは、その編集部によって違うはず。

作品は小さくともB5サイズのものを用意すること。それも、あなたの腕前がはっきりとわかるものを。とにかく、自分の運命がかかっているのだから、ていねいに仕上げるのよっ! 数は1枚や2枚ではダメ。最低でもモノクロを十数点、カラーを数点、用意することね。

ここをクリアできるようなら、あとは、お行儀のよさとハッタリで、編集者に「こいつになら仕事をまかせられる」と(実際はどうであれ)思わせること。

そうすれば、あなたも華麗にデビューすることができるわ。

がんばるのよっ!

ふっ……あたくしのこのアドバイスで、幾人のイラストレーター志望の若者たちが救われ、また、デビューした後に貧困にあえぎ、自由業の苦しみを知り、辛酸をなめつくすことかしら!

ああ、つくづく、カウンセリングって、やめられないわっ!

悩みの送り先

とじこみハガキに悩みと住所、氏名(匿名の場合も本名を明記)、年齢、電話番号を忘れずに書いて下記住所へ。
採用者には特製テレカを進呈。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
ログアウト編集部
お嬢様にお聞き係

LOG OUT

ログアウト 第2号

COVER イラスト/池上明子 デザイン/荒井清和 製版/野口丈幸

CONTENTS

STAFF ■発行人:藤井章生■編集人:塩崎剛三■編集長:宮野洋美■副編集長:宮川隆■編集スタッフ:米田裕、奥山裕之、山元勝■進行:樹村頼子、高橋敦子、栗原和子、東谷保幸■制作スタッフ:荒井清和、井沢利昭、佐々木幸子■フォトグラフ:水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、吉田武、宮野知英、稲垣剛■制作協力:スタジオB4、古川誠之、高島宏之、吉田大介、白川千尋、野島弘司、白畠かおり、持丸一昭、長島弘美、梶浦陽子■広告営業:杉山淳一、森川正雄■雑誌営業:吉田和彦■出版業務:別所聖一、杉本恭子■大仁堂駐在:小島文隆■イラスト:いしかわじゅん、米田仁士、水玉螢之丞、さえぐさじゅん、弘司、佐藤陽子、永野のりこ

次号は9月9日発売予定

特集は安田均のゴーストハンター2レポート!
20日間にわたるヨーロッパ取材の全貌を明かすのだ。
読者参加のRPG企画もいよいよスタート。
ログアウトの3大RPGが新企画をまじえパワーアップ!

☎03-3796-1906(編集部) ☎03-3797-3464(広告部) ●おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー ログアウト編集部「OOO」係
☎03-3486-1977(出版営業部)

最強のカード

ハミングバードソフトが揃えた
粒よりのゲームたち
どんなカードにも負けない
頼もしい強力布陣です

ロードス島戦記II©
ー五色の魔竜ー

Record of Lodoss War II

■PC-9801VM/UV以降
■PC-286/386シリーズ

● 要640KB RAM
● バスマウス対応
● 98NOTE対応
● RAMボード対応
● FM音源対応

T4960695172238

ロードス島戦記©
灰色の魔女

Record of Lodoss War

■PC-9801VM/UV以降
■PC-88VA
■MSX2/2+
■X68000

T4960695133413

ロードス島戦記©
福神漬(ふくじんづけ)

Record of Lodoss War
FUKUZINZUKE

■PC-9801VM/UV以降
■PC-286/386シリーズ
■MSX2/2+
■X68000（TAKERUのみ）

T4960695164226

ゴーストハンターシリーズ#1
ラプラスの魔©

DIABLE de LAPLACE

■PC-9801
■X68000
■MSX2
■PC-8801SR

T4960695103416



ープログラマー募集ー
アセンブラ、Cでプログラムの経験のある方、
履歴書を郵送して下さい。





Humming Bird Soft
株式会社

緋王伝

ひおうでん

悲劇の王、魔族と契約す

第三王子リチャードは裏切りにより陥落した。
マッキンタイア城より脱出、名もなき古城に逃げ延び転機を迎える。
精霊ドライアドとの解逅、ひとつの約束、魔法の伝授。
悲劇の王子は召還魔法により封印されし魔物達と契約を結ぶ。
敵王マコーレイへの反撃の狼煙が始まる。





■城を舞台にした戦術規模のリアルタイムRPGシミュレーション
■クォータービューで繰り広げる魔物軍と王国軍とのタクティカルコンバット
■ウィンドウを複数開いて部隊管理を可能とするM・V・I・WS搭載
PC98シリーズ　好評発売中！　価格12,800円(税抜き)











〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6　6セントラルビル6F

ウルフ・チーム　ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565

雑誌63596-30　T1063596300687

印刷所　大日本印刷　Printed in Japan